
EL MUNDO DE SUPER MARIO: EDICIÓN ESPECIAL
CLUB
http://scanclubnintendo.blogspot.com/
Nintendo®
Revista Oficial
¡BUSCA TU
3D CARD
DE COLECCIÓN!
Precio $39.00 M.N.
7 509997 000435
01401


Eres cool,
lees REN
¡!
REN
CINE GRATIS
¡GANA 1 SUPERVIAJE!
MAPA GIGANTE
ATAQUE ZOMBI
BÚSCALA EN TU PUESTO DE REVISTAS
facebook.com/RevistaEresNinos • ren@editorial.televisa.com.mx

SUMARIO

▶ La flor, el primer ítem que otorgaba poder extra.

© Nintendo

SÚPER CONTENIDO

Super Mario Bros. 2

¿Conoces la historia real de esta adaptación? Te contamos la divertida anécdota detrás de este juego.

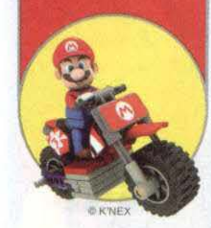


SUMARIO
Especial Super Mario Bros.

▶ Un divertido RPG que se suma a la lista de juegos de los plomeros.

Mundo Mario

El bigotón es conocido a nivel global, no sólo a través de los juegos, sino por la mercancía que surge de él.



ISLA SOÑADA

La pacífica isla de **Yoshi** se llenará de enemigos para ofrecernos grandes historias y *gameplay* sin igual.

PROFILE

TOP 10

ENRÓLATE

Sección dedicada a los juegos RPG donde ha participado **Mario**. ¿Cuál prefieres?

¿QUÉ HAY DENTRO DE...?


MARIOKART 8™

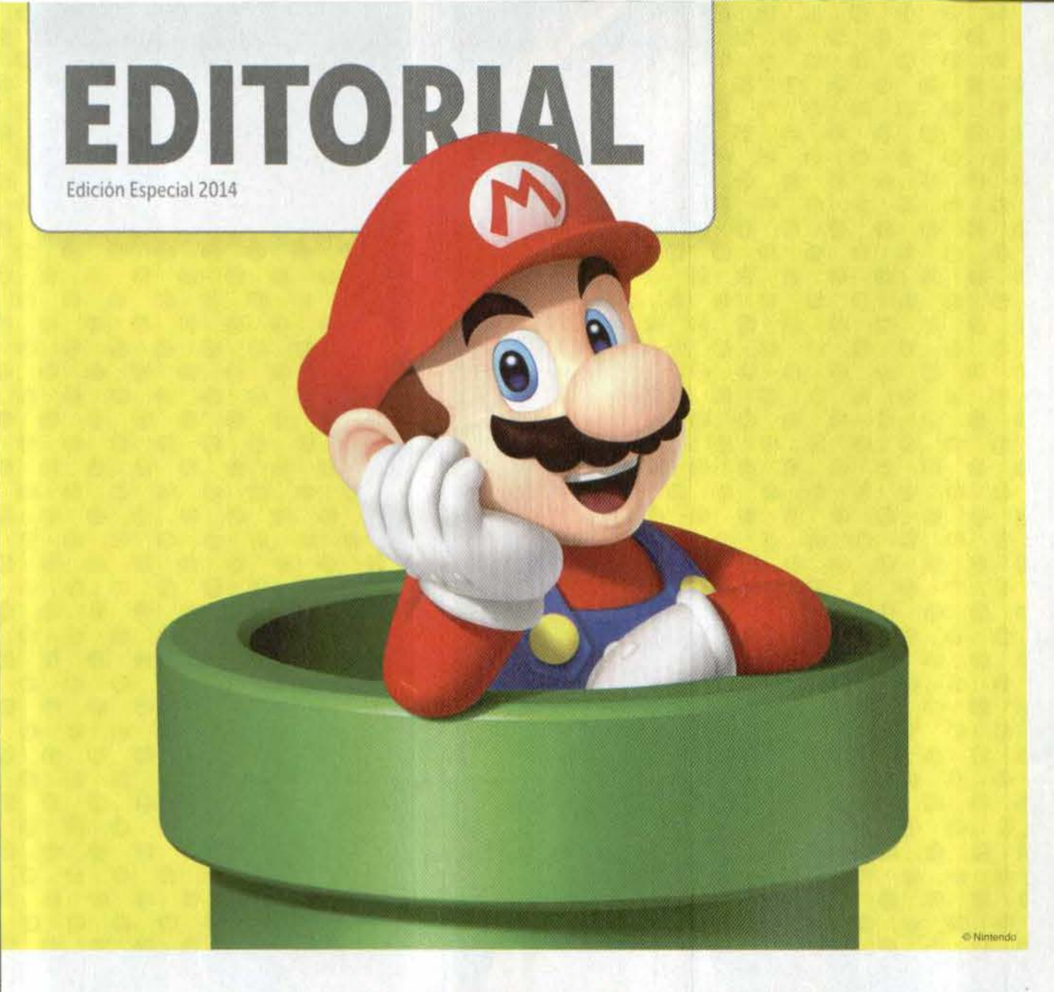

TAMBIÉN EN
ESPAÑOL


Nintendo


SOLO PARA

EDITORIAL

Edición Especial 2014



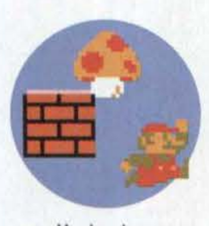
© Nintendo

Mario, el personaje más icónico del mundo de los videojuegos

A más de tres décadas de su aparición en la escena *gamer*, la mascota de Nintendo ha acumulado gran fama mundial. Es conocido en todas partes, su legado crece cada día de la mano de su creador, Shigeru Miyamoto, y de todo el equipo que rodea a las series en las que aparece año tras año. Puedo decir que no hay nadie que haya tenido un control en las manos y que no haya dirigido a **Mario**, aunque sea unos segundos, para caminar, correr o saltar sobre algún enemigo. Este modo de juego, tan representativo de sus títulos, fue un parteaguas en la industria, de ahí hacia todo lo que conocemos hoy día. Claro que la evolución ha sido parte del correr del tiempo, ahora vemos juegos como **Super Mario 3D World**, pasamos por **Super Mario 64** y qué decir de **Super Mario Galaxy**, que rompen con todo lo establecido. Pues bien, aquí revisaremos todos esos desarrollos, uno a uno, desde el inicio de la aventura hasta lo más reciente. ¡Acompáñanos en este viaje lleno de retos y satisfacciones!

Espero que disfrutes de este especial, tiene mucho esfuerzo, dedicación y, sobre todo, pasión detrás.

Toño Rodríguez
Editor



▲ ¡Muchos hemos crecido a su lado!



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra Monroy

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez González
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández Báez
Juan Carlos García Aragón "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez Ortiz

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado Arce
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos
DIRECTORA EJECUTIVA EDITORIAL
Julia Santibáñez Escobar
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos Díaz de León "Panteón"

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete Alfeiran
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

RELACIONES PÚBLICAS
COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho
GERENTE
Israel Lara Guillén

PUBLISHER
Fabiola Andrade Morales

VENTAS
DIRECTORES DE CUENTAS
Oscar Gaona Lozano
Héctor Lebrija Guiot
Christian Rojas Barrero
Tel: 5261 2600
DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano
REPRESENTANTE COMERCIAL SURESTE
Ericka Jesús García

MARKETING
DIRECTORA DE MARKETING
Patricia Cárdenas Godoy
DIRECTORA DE COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA
Patricia Martínez Trujillo

OPERACIONES
DIRECTOR DE OPERACIONES
John Jairo Mejía
COORDINADOR DE SUSCRIPCIONES
Ramón García Calderón
COORDINADOR DE CIRCULACIÓN
César Jacques Cuevas
COORDINADOR DE PLANEACIÓN COMERCIAL
Luis Velasco Hernández
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

FINANZAS
DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Oziel Fontecha



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Edición Especial. Fecha de publicación: Abril 2014. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

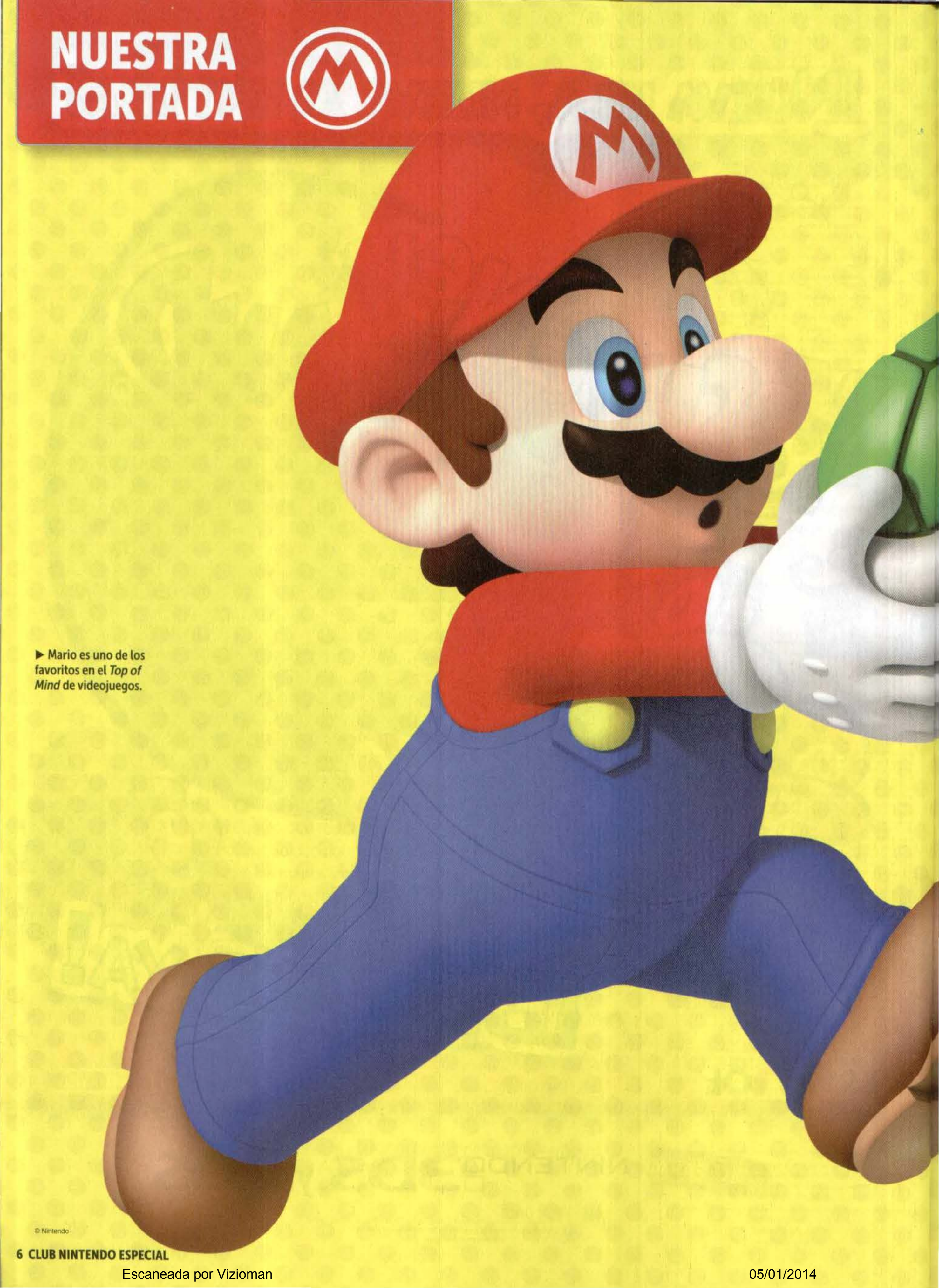
Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia, línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel. (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl, www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 01 800 REVISTA
www.tususcripcion.com

Escaneada por Vizioman 05/01/2014



▶ Mario es uno de los favoritos en el *Top of Mind* de videojuegos.

Super Mario Bros.

Este personaje apareció originalmente en 1981, en la arcadia **Donkey Kong**. Ahí se le conoció como **Jumpman**, y su popularidad creció a tal grado que en 1983 consiguió su propio juego, al lado de su hermano **Luigi**.

▶ Los **Goomba** son pequeños hongos que traicionaron al Mushroom Kingdom.



La evolución del plomero más popular del mundo

A casi 30 años de su inicio en la serie **Super**, te mostramos los cambios de imagen


1985


1988

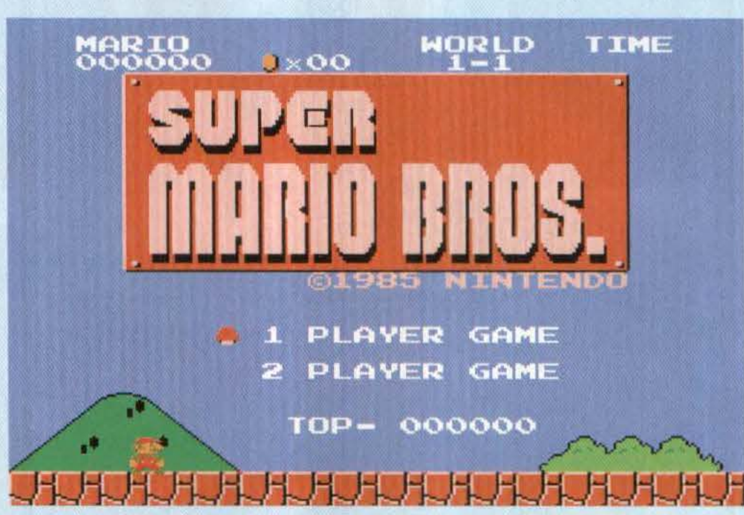

1990


1991


1996


2002


▼ Sigueru Miyamoto, un gran talento dentro de Nintendo.



▲ ¿Quién no recuerda esta pantalla de inicio? ¡Clásica!

El comienzo de una leyenda

Si bien todo inició en 1981, hasta 1985 surgió el verdadero concepto de **Super Mario Bros.**, pues Nintendo recién estrenaba su flamante consola casera de 8 bits y, claro, necesitaban un título ancla que llamara la atención de todos los jugadores que estaban acostumbrados a otros sistemas. Así que Miyamoto y su grupo creativo dieron el paso correcto al crear un mundo específico para aquel héroe que luchó contra un gorila por salvar a su chica y que, posteriormente, apaleó -junto con su hermano- a varios rivales que se escondían en las tuberías.

Con **Super Mario Bros.** llegaron personajes como **Bowser**, uno de los villanos más populares en la historia de los videojuegos; la simpática **Peach**, quien seguramente es excelente repostera, pues el par de bigotones hacen todo con tal de rescatarla y ocasionalmente reciben un pastel por su esfuerzo; los secuaces del rey dragón (**koopas**, **goombas**, **bob-ombs**, **chomps**, etc.), y muchos otros personajes que han dado pie a múltiples aventuras que iniciaron como plataformas en *sidescroll* y ahora vemos incluso aquellas completamente en entornos tridimensionales.

Es un hecho que al pensar en videojuegos a muchos les viene a la mente el nombre de **Mario**, así como su atuendo típico que poco ha cambiado a más de 30 años de su origen. Fue parte de la historia y evolución de los juegos de video y, lógicamente, nunca quedó fuera de una plataforma de Nintendo. Incluso, los de Kioto licenciaron al personaje para que aparezca en

La música, compuesta por Koji Kondo, fue otro de los factores de éxito de Super Mario Bros.





▲ El traje de gato fue pieza fundamental para la entrega de Wii U.

videojuegos de PC, algunos de los principales fueron: **Mario Is Missing!**, **Mario's Time Machine** o **Mario Teaches Typing**. ¿Conociste alguno?

Además, **Mario** y **Luigi** son versátiles, no sólo saben de carpintería o plomería, sino que también destacan en deportes, como tenis, basquetbol, beisbol, futbol y hasta *hockey* o carreras de *Go-Karts*. Las aventuras de este par -prácticamente- están disponibles para todos los gustos y estilos de videojugadores; eso sí, siempre procurando que el resultado de sus aventuras sea tan entretenido y envolvente que pueda darte docenas de horas de *Replay Value*. Es por ello que en Club Nintendo decidimos hacer este número especial, para darle su lugar al personaje que nos ha acompañado durante generaciones y cuyos títulos seguimos jugando sin importar el paso de los años, de igual modo seguramente cargamos unos cuantos de sus temas principales en nuestros reproductores de audio.

Aquí encontrarás artículos sobre cada juego de la línea principal, también de sus aventuras más destacadas en RPG y, claro, perfiles de algunos personajes clave. Así que... ¿estás listo para iniciar esta aventura?

▶ A **Peach**, antes se le conocia como **Toadstool**.

▼ ¡La primera aventura en gran escala de **Mario**!



• Año de lanzamiento
1985
• Jugadores
1-2
• Opinamos
Juego imperdible que marcó toda una época

Travesuras cómicas

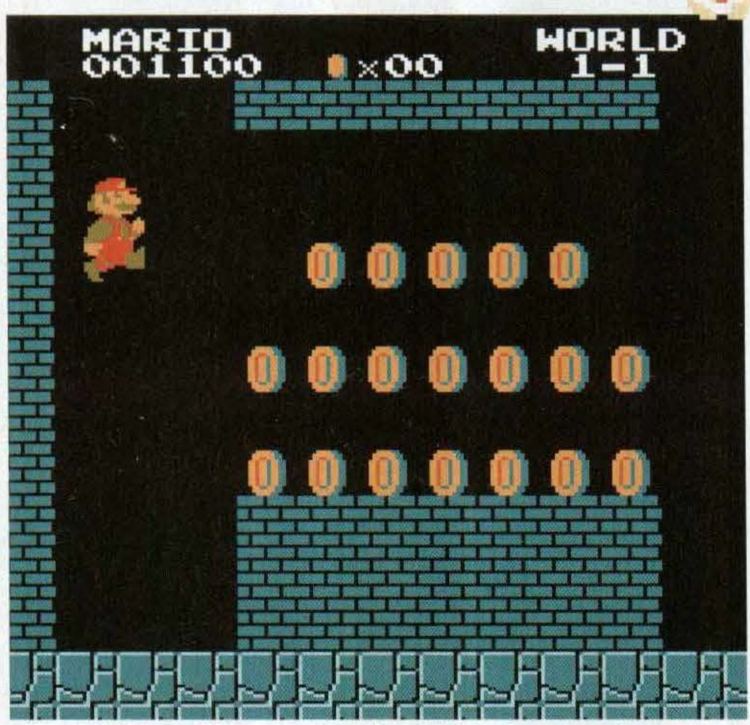
Super Mario Bros.

Una experiencia que no puedes dejar de conocer

Cuando el Nintendo Entertainment System llegó para salvar a la industria de los videojuegos de la gran caída de 1983, lo hizo con un título de acción en el que **Mario** y su hermano **Luigi** por primera ocasión enfrentaban a la amenaza del malvado rey de los koopas: **Bowser**, quien había secuestrado a la princesa **Toadstool** (así se llamaba en ese entonces) e invadido el Mushroom Kingdom con sus hordas del mal. Este singular cartucho venía en conjunto con el NES en un paquete que incluía el juego **Duck Hunt**, también otro que se acompañaba con **World Class Track Meter**. Debido a esto muchos pudimos conocerlo de manera directa, y no fuimos defraudados, porque la genialidad de este sistema se apreciaba por primera vez con la aventura de los hermanos plomeros, pues antes de esto los juegos eran mucho más simples y no presentaban todas las características de **Super Mario Bros**.

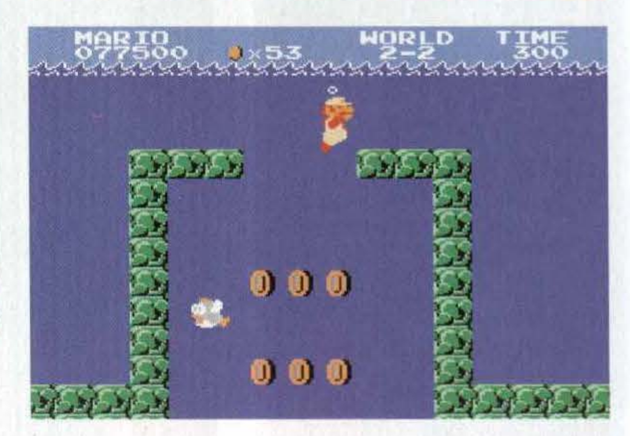
Ya habíamos jugado antes con los italianos en **Mario Bros.**, pero definitivamente fue un parteaguas recorrer etapas más largas, usar un botón para correr y poderes extra que daban habilidades adicionales a los personajes, entre otras tantas cosas que brillaron por su originalidad. Otro elemento muy importante fue la música tan icónica del videojuego, pues según el tipo de escenas, era el acompañamiento musical.

En esta entrega se presentaron elementos que se han convertido en una norma para muchos juegos



▲ Conseguir cien monedas por una vida inspiró a muchísimos juegos posteriores.

▲ Llegar a la meta no era tan simple como parecía.



▲ ¡Las famosas escenas de agua fueron muy desafiantes y cardiacas!

Los escenarios fueron parte fundamental del éxito de este título, pues al tener la facultad de romper ciertos bloques para conseguir cosas ocultas o encontrar otras rutas para llegar a la meta (lo cual era el objetivo a corto plazo), el juego adquiría variantes que a pesar de que eran casi imperceptibles, estaban listas para hacer la aventura de cierto modo distinta cada vez que se jugaba. Esto se enfatizaba con las distintas opciones que había, el uso de los *Warp Zones* y los trucos que se fueron desarrollando con el tiempo, como el famoso de las vidas, **Mario** disparando chiquito, etcétera.

Sin lugar a dudas, este cartucho marcó no sólo el estándar para todos los juegos de **Mario** subsecuentes, sino también para muchísimos otros que siguieron utilizando la fórmula creada por Nintendo. Detalles que seguimos viendo hasta nuestros días, como las vidas, poderes, mundos variados, etcétera. Un juego que simplemente no puedes dejar de tener en tu colección.

Este gran clásico puede conseguirse en múltiples formas, incluyendo los formatos físicos y digitales.



▲ Los enemigos también tenían carisma en **Super Mario Bros.**



El máximo legado

Nintendo salvó a la industria con este título. Bien vale la pena que lo conozcan todos los jugadores

Mario

Este personaje es todo un ícono, reconocido en todo el mundo. Sería un error no vivir su primera aventura de 8 bits.

El NES

Este sistema brilló por su diversión innegable, muchos todavía tenemos uno. Lo bueno es que varios de sus juegos están en la Consola Virtual.

◄ ¡Una aventura realmente diferente!

Super Mario Bros. 2

La acción continúa, esta vez en el mundo de los sueños



• Año de lanzamiento
1988
• Jugadores
1
• Opinamos
A pesar de que es tan diferente, se adapta bien a la franquicia

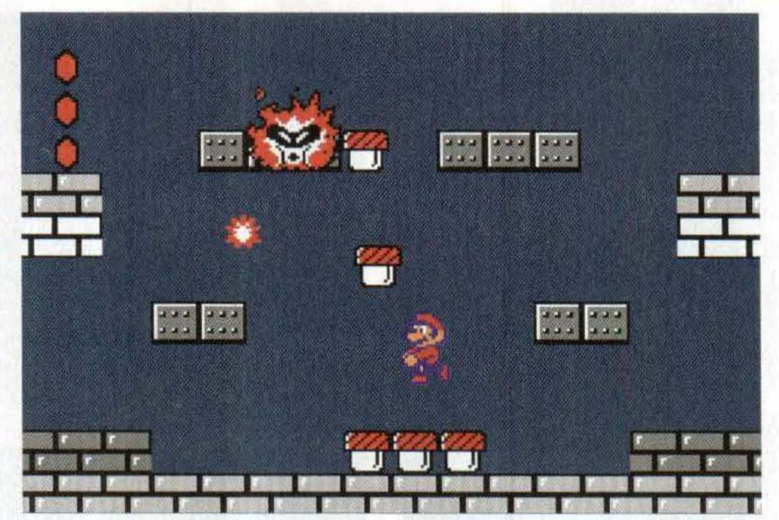
Travesuras cómicas

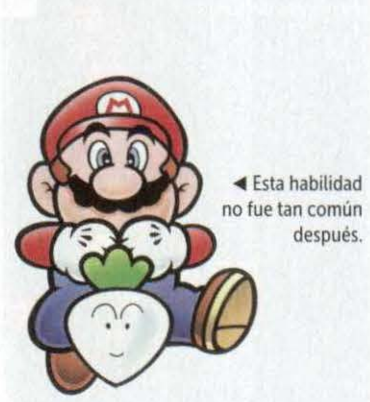
Hace tiempo, cuando Nintendo desarrolló la secuela de su éxito, **Super Mario Bros.**, creyó que era demasiado difícil para los jugadores americanos, por lo que decidió localizar un juego llamado **Yume Kojo: Doki Doki Panic**, para Famicom. De esta manera, **Super Mario Bros. 2** fue creado tomando este título como escenario para los héroes del Mushroom Kingdom. El resultado fue una gran opción que de forma casi inadvertida incluyó nuevos elementos y jugabilidad a la serie de **Super Mario** en general. Algunos cambios tuvieron que ser implementados, como el que los personajes pudieran correr, pues en **Doki Doki Panic** no era posible. Otras variantes fueron más que nada estéticas, pues ciertos elementos eran un tanto "oscuros" en el original.

Pero lo más notable no fue eso, sino que en el juego de Famicom había cuatro protagonistas, por lo que los dos plomeros eran insuficientes. Para complementar la situación, por primera vez **Toad** y la princesa **Toadstool** fueron elegibles, llenando así los lugares faltantes. Curiosamente, como los originales de **YK:DDP** se distinguían por sus habilidades (fuerza, velocidad, salto y levitación), dichas cualidades pasaron a sus contrapartes americanas, dando origen al estilo de cada uno de ellos. Esto ha continuado hasta nuestros días, pues **Luigi** salta distinto que **Mario**, por ejemplo, y la princesa **Peach** conserva su poder de levitación adquirido en esta entrega. **Toad** fue el único que varió en este aspecto, pues ya no es tan fuerte.

Fue tan aceptado este juego, que regresó a Japón como Super Mario USA

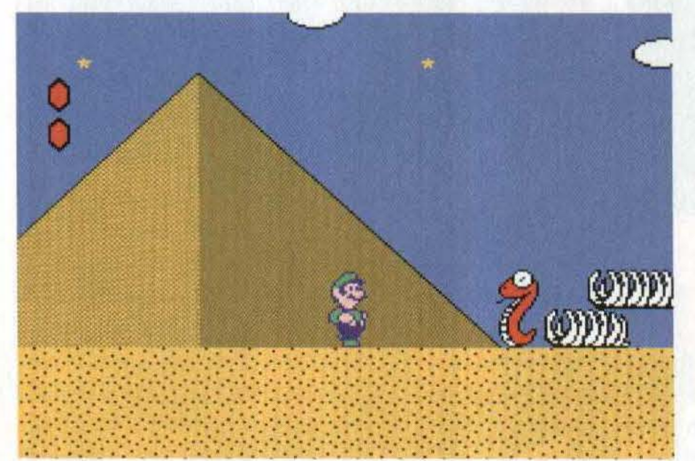
► El nuevo *gameplay* dio frescura a la serie.





◄ Esta habilidad no fue tan común después.

▼ **Luigi** por primera vez es distinto a su hermano.



▼ Algunos enemigos perduraron y llegaron a nuevas entregas.

Continuando con los cambios, este nuevo **Super Mario Bros.** tuvo la muy notable particularidad de que los personajes pudieran sacar vegetales del suelo, así como levantar a sus enemigos y otros elementos dentro de las etapas. Esto no era algo meramente estético o sin chiste, sino parte fundamental del estilo de juego, pues en ocasiones tenías llevar un ítem importante, como las llaves, a través de una buena porción de la escena hasta la puerta cerrada.

Esta habilidad ya no fue tan retomada posteriormente, aunque la vimos por ejemplo en la serie **Mario vs Donkey Kong**, y **Peach** la sigue usando bastante en **Super Smash Bros.** Hablando del *gameplay*, este título tuvo una mejoría indudable en cuanto a la movilidad de los personajes en relación con su predecesor. La incursión del movimiento de correr de los héroes (a diferencia de su original) le dio un toque dinámico.

Como podrás notar, haber sido adaptado de otro juego que no tenía relación con la serie otorgó a **SMB2** un estilo muy diferente, aun comparándolo con títulos más nuevos. Ciertos elementos quedaron como algo no tan trascendente, mientras que otros sí perduraron en la saga, como por ejemplo los personajes Birbo y los Shy Guys, quienes ya son muy comunes en distintos títulos, como **Mario Kart**.

Otra de las características que notamos fue que en esta entrega es posible avanzar por el escenario en forma vertical, lo que no vimos en otros títulos de **Mario**. Posteriormente, este tipo de detalles apareció en juegos subsecuentes, como por ejemplo en **Super Mario Bros. 3**.

Y hablando de cosas curiosas, aquí es posible agacharse aun estando pequeño. ¿Por qué?, pues debido a que tienes la facultad de cargar el salto para elevarte bastante en el aire y alcanzar sitios difíciles. Esto sirve de mucho en incontables ocasiones dentro de esta singular aventura.

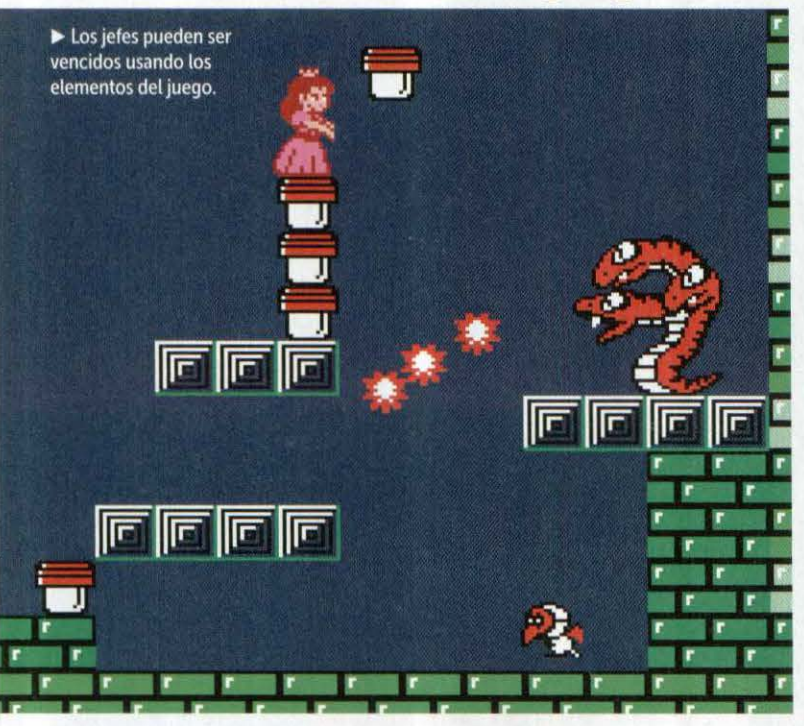


Un nuevo rey aparece

Wart, el villano de SMB2, reemplaza a Bowser

Al estar en otro mundo fuera de Mushroom Kingdom, el jefe final del juego no es el rey de los koopas, sino este sapo que odia los vegetales.

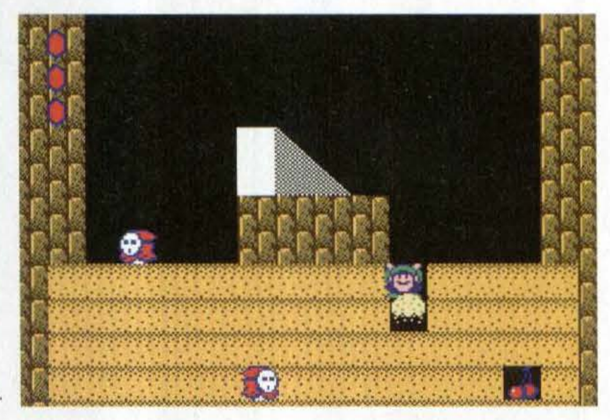




▶ Los jefes pueden ser vencidos usando los elementos del juego.



▲ 1. Toma la llave 2. ¡Corre como loco!



▶ La habilidad de cargar también sirve para excavar en ocasiones.



▲ Los Shy Guys se convirtieron en personajes clásicos.

Diferencias notables

Un detalle que no habíamos visto en un juego de **Mario** anterior fue que aquí tienes dos gemas que indican tu vida, la cual puede ser aumentada si encuentras los hongos en los mundos alternos. ¿Que a cuáles nos referimos? Pues lo que pasa es que puedes encontrar pociones que abren puertas que te llevan a una especie de dimensión paralela del lugar en el que estás. Esto te ayuda a encontrar monedas, hongos e inclusive cosas interesantes, como *warps* para adelantar mundos.

Otro detalle a mencionar es que a diferencia de su antecesor, aquí las vidas ya no se consiguen de manera tan fácil, pues para obtenerlas es necesario encontrar hongos, o bien al término de cada escena usar las monedas que obtuviste en el subespacio en la máquina tragamonedas que aparece, y así ver si tu destreza (o suerte) hace que consigas una o más vidas adicionales para continuar con tu aventura. A pesar de que no es tan difícil, **Super Mario Bros. 2** sí tuvo esta curiosa limitante que afectaba la dificultad de manera indirecta, pues tenías que cuidar tus vidas como si fueran de oro puro.

Este título tuvo una gran aceptación en nuestro continente, y por esta razón, rompiendo los estándares a los que ya estábamos acostumbrados -o más bien, resignados-, el cartucho fue solicitado para Japón pero con todos los cambios hechos, adaptando a **Mario** y sus amigos. Esta readaptación fue conocida como **Super Mario USA**; irónicamente, la versión de **Super Mario Bros. 2** que salió en Japón fue incluida bajo el nombre **The Lost Levels**, como un extra en el compendio **Super Mario All-Stars**. Si no has tenido la oportunidad de conocer este juego, no puedes desaprovechar que ha salido en varias reediciones y está disponible en la Consola Virtual.

El estilo de juego no ha vuelto totalmente a la franquicia, pero muchos elementos sí se implementaron sin problemas



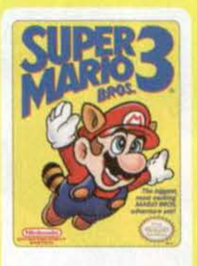
◀ Cuatro héroes listos para combatir al mal en donde sea.

Super Mario Bros. 2 fue relanzado para el Game Boy Advance y está disponible para descarga digital.


Nintendo


SOLO PARA
Wii U™

▼ ¡**Mario** alcanzó nuevas altitudes con este juego!



• Año de lanzamiento
1990
• Jugadores
1-2
• Opinamos
¡Un clásico que nunca pierde vigencia!



Travesuras cómicas

Super Mario Bros. 3

El título que define al género de plataformas

Después del cambio radical que tuvo la serie con la salida de **Super Mario Bros. 2**, la tercera entrega regresó a sus orígenes para presentarnos una de las mejores experiencias de la franquicia, que sirvió como pauta para futuros lanzamientos.

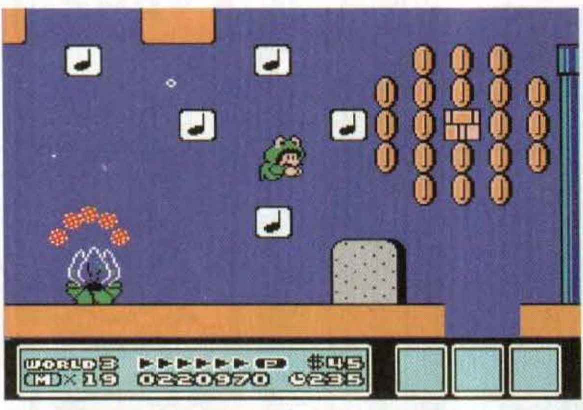
Mario y **Luigi** vuelven a compartir movimientos y habilidades; ya no son diferentes, como pasó con su predecesor, por lo que no hay problema con cuál te toque. Aquí ya se puede jugar de manera cooperativa, aunque ambos jugadores deben alternar turnos para pasar las escenas de cada mundo.

Al igual que en la primera parte, el objetivo principal es rescatar nuevamente a la princesa **Toadstool** (recuerda que todavía no se llama **Peach**, eso fue hasta **Super Mario 64**), pero de camino hasta el mundo ocho, que es donde **Bowser** la tiene cautiva, es necesario que recuperes las varitas mágicas que los siete reyes que los koopalings (los hijos del malvado **Bowser**) tienen en su poder. Una vez que has derrotado a uno de los jefes, vuelves al castillo en cuestión a regresar a su forma original a los monarcas, para recibir una carta de la princesa, quien te agradece tu esfuerzo y te envía un ítem especial para ayudarte.

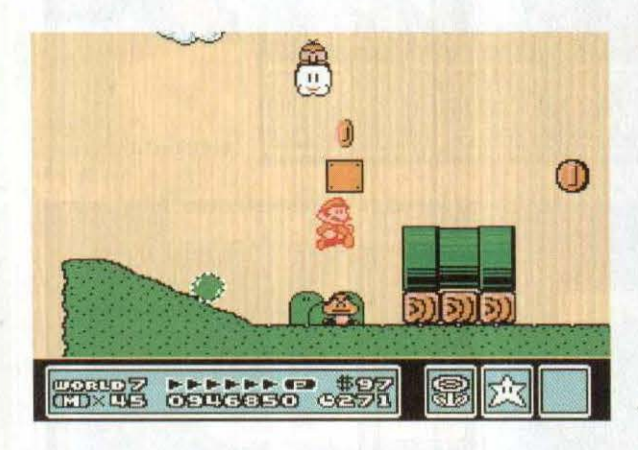
Al llegar al último mundo enfentas a un poderoso **Bowser**. No te será fácil, pues primero deberás pasar las flotillas de este villano, junto con las hordas de enemigos que estarán esperándote para acabar contigo de una vez por todas.

Este cartucho está considerado como uno de los mejores de la historia del NES





▲ Los trajes te ayudarán a pasar mejor las etapas.



◀ Viejos enemigos regresan para intentar detenerte.

▲ Cada koopaling tiene su manera de atacarte.

Una de las principales caracteristicas que no debemos olvidar mencionar de este juego es que además de que la jugabilidad fue mejorada en todos los aspectos en relación con los títulos anteriores, ahora hay un mapa en el que puedes ver la mayor parte de cada uno de los ocho mundos que conforman el juego. Es posible que termines el mundo aun si dejaste alguna de las etapas sin superar.

Por cierto, cada uno de estos sitios está ambientado según una temática o clima. Por ejemplo, hay un mundo de hielo, otro desértico, otro donde los enemigos son gigantes, otro que se localiza en las nubes y más. Dentro de cada mapa también encontrarás casas hongo en donde estos personajes te ayudarán a progresar en tu jornada, pues puedes conseguir vidas y poderes que irás usando poco a poco.

A diferencia de los SMB anteriores, también es posible guardar poderes para activarlos al principio de alguna de las distintas etapas, lo cual te ayuda enormemente en varias ocasiones. También puedes encontrar dentro del mapa a los Hammer Bros. que están patrullando los caminos; puedes vencerlos y obtener ítems especiales, o bien conseguir una caja de música para hacerlos dormir por un tiempo limitado.



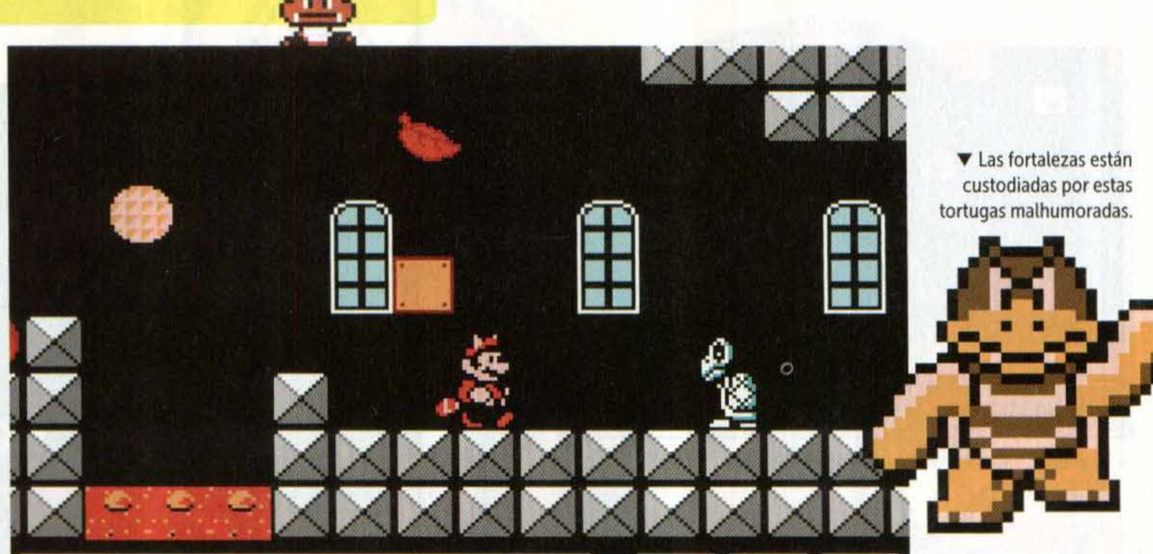
Un poco de ayuda

Dentro de las casas hongo puedes conseguir poderes, vidas y un descanso de la acción

Memoria

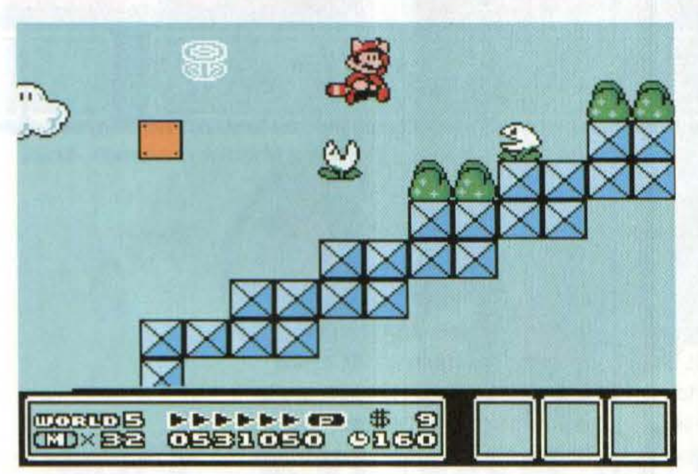
Hay distintos tipos de *bonus* en este juego, uno de ellos es la memoria, en la que podrás conseguir varios artículos que te ayudarán bastante.

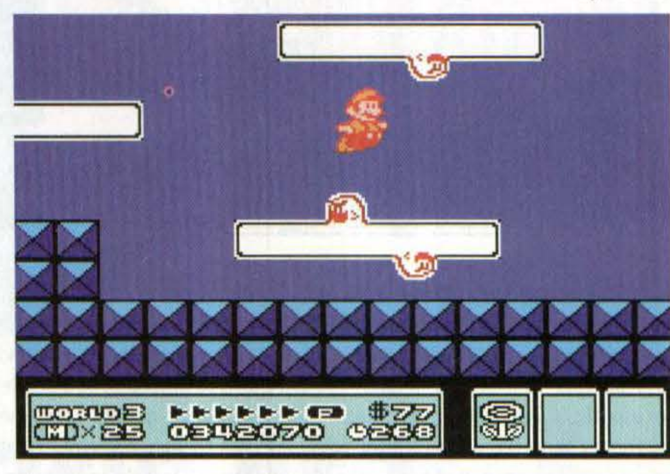
▶ **Dry Bones** hace su aparición en este juego como un enemigo más.



▼ Las fortalezas están custodiadas por estas tortugas malhumoradas.

▼ ¿Fantasmas acuáticos? ¡En este juego hay de todo!





▲ Fue llamado coloquialmente "el **Mario** de la colita".

¡Grandioso!

Este juego fue bueno porque tenía una gran cantidad de mejoras en cuanto a sus predecesores; tantas, que sería imposible enumerarlas en tan poco espacio. Claro que no podemos dejar de mencionar que en esta entrega apareció el traje de mapache, que obtienes con el ítem Super Leaf. Pero también hubo otros muy divertidos y útiles, como el de rana, que te permitía nadar más cómodamente; el de Hammer Bros., con el que podías lanzar martillos y cubrirte la espalda, y cómo olvidar el de tanooki, que fue magistralmente adapatado para **Super Mario 3D Land**. Este traje no sólo tiene la capacidad de hacerte volar por los aires como el de mapache, sino que también permite convertirte en una graciosa estatua invulnerable capaz de acabar inclusive con los molestos fantasmas, cosa que suena ilógica, pero en el mundo de **Mario** es posible.

Ésta es una de las mejores entregas de toda la serie, inclusive hay quien cree que compite con juegos actuales, como **New Super Mario Bros. Wii**, por ejemplo; pero esto ya depende de cada quien. Lo que sí es definitivo es que puedes tenerlo en alguna de las varias remasterizaciones y compendios, o bien descargarlo digitalmente. Simple y sencillamente, debes tenerlo.

El clásico

¡Este juego es infaltable!

No sorprende que esta entrega sea una de las mejores de toda la serie, pues tiene muchas cosas ocultas, *bonus* y variedad, que lo hacen irrechazable.

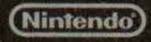
Super Mario Bros. 3 ya está disponible en la Consola Virtual de Wii U.

TAMBIÉN EN ESPAÑOL



DONKEY KONG COUNTRY™ TROPICAL FREEZE

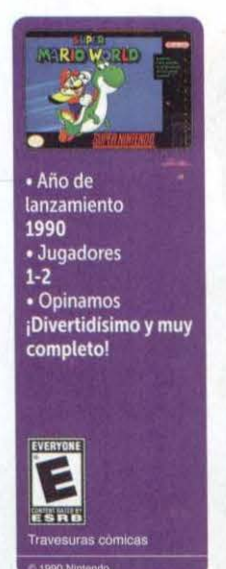
¡BÚSCALO EN TIENDAS YA!





Wii U™

► ¡El sueño de Miyamoto hecho realidad!



Super Mario World

El salto a la nueva generación en 16 bits

La llegada del Super Nintendo Entertainment System marcó un gran avance no sólo en cuanto al poder de la consola, sino también en la forma de mejorar la experiencia de juego. Como título incluido con el sistema: una nueva aventura de **Mario**, en la cual además de nuevos elementos, poderes y otras innovaciones, se introdujo a un personaje muy carismático con el que el gran Miyamoto pudo ver cumplido su anhelo de ver a **Mario** montar.

Yoshi hace su debut en este juego, y se ha convertido en todo un favorito de los fans

Antes no pudo ser posible por las limitantes del NES, pero ahora no sólo se tuvo como un extra, sino también como parte fundamental del modo de juego, y **Yoshi**, el dinosaurio, entró con el pie derecho para acompañar y ayudar a los hermanos fontaneros con sus habilidades. Después, este carismático personaje sería inclusive el principal protagonista de su propia aventura, pero eso es otra historia.

▶ Explora más horizontes con ayuda del nuevo poder.



▲ La capa te permite volar, planear y atacar.

▼ **Yoshi** puede obtener habilidades según los enemigos que coma.





▲ Los koopalings regresan a la acción con capacidades nuevas.

Hay muchas cosas novedosas en este juego, y algunas recaen en el uso de **Yoshi** para continuar y eliminar enemigos. También están los bloques de colores, que se activan cuando encuentras los *switches* dentro de cada mundo, y cómo olvidar mencionar que hay escenas que tienen una salida normal con la meta y otra oculta que debes encontrar llevando una llave.

El poder del SNES se hace presente con los efectos de rotación, escala, *layers* y música. Además, están las casas fantasma con intrincados acertijos para que no sean conquistadas tan fácilmente. Los jefes de cada mundo siguen siendo los koopalings, pero esta vez cambian radicalmente su manera de atacarte. Lo anterior hace que esta entrega sea muy recomendable, y lo mejor es que puedes jugarla con alguien más, porque incluye modo cooperativo, para mayor diversión. ¿Podrás superar todas las escenas?

Hace años apareció en formato cartucho, pero ahora está descargable para Wii y Wii U.



Hermanos al ataque

¡Los plomeros están de vuelta!

Al igual que en **SMB3**, **Mario** y **Luigi** son idénticos en cuestión de jugabilidad, ambos pueden montar a **Yoshi** para ayudarse a pasar los mundos llenos de peligros y diversión.

Isla soñada

▼ Así comenzó uno de los mejores juegos de plataformas



Yoshi's Island

Un lugar mágico en donde el tiempo se detiene


▲ Cada segundo cuenta para tu calificación.


▲ Muchas veces un rebote es la clave para ganar puntos.


▲ El tamaño no importa, es preferible una estrategia.

Super Mario World 2



• Año de lanzamiento
1995
• Jugadores
1
• Opinamos
Un juego por el que no pasan los años

EVERYONE
E
ESRB
Violencia animada

El Super Nintendo nos regaló una cantidad increíble de obras de arte, no por nada es considerada como la mejor consola de todos los tiempos. Uno de los títulos más recordados y hasta la fecha aclamados es **Yoshi's Island: Super Mario World 2**.

Este juego resulto especial por varias cuestiones, la primera de ellas; el protagonista ya no era **Mario**, sino **Yoshi**, quien debía llevar a **Baby Mario** a su hogar y de paso vencer a **Baby Bowser**. Se puede decir que es el inicio de toda la historia de **Mario**.

Otra de las cualidades de este juego fue que usaba el chip FX2, que permitía generar mejores gráficos y sonidos, escala, movimientos únicos. Toda una maravilla que en conjunto con el gameplay nos regaló el más grande juego de plataformas en 2D que se haya realizado jamás, así de valioso es este título, que pronto podría aprecer en la Consola Virtual de Wii U, para felicidad de las nuevas generaciones.

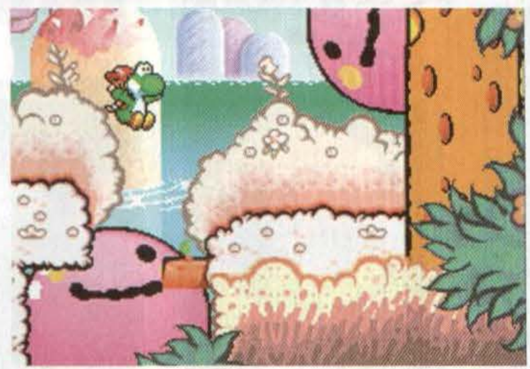
El reto que ofrecía era digno de reonocimiento, decenas de objetos por obtener, minijuegos, grandes escenarios. No se puede pedir más a uno de los clásicos, a una obra que no tiene comparación.

Su aparición en el SNES se dio en el ya lejano 1995

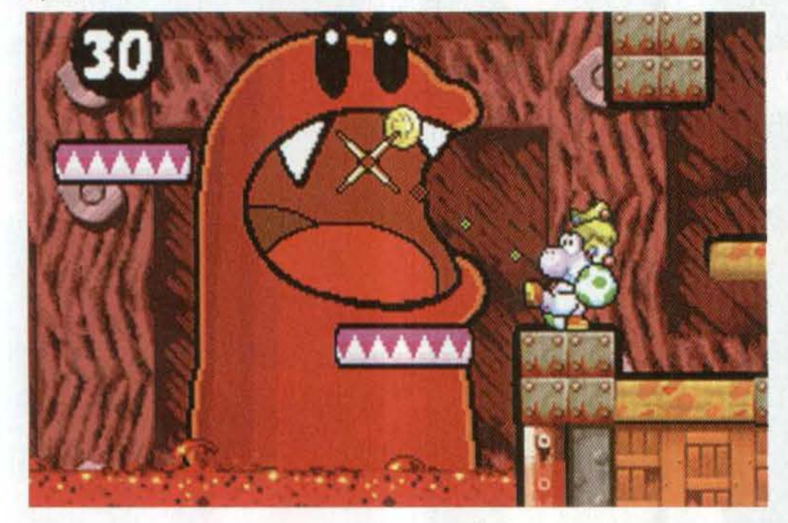
Antigua rivalidad
Primer enfrentamiento

Quiza **Mario** no lo recuerde, pero aquí se enfrentó por primera vez a **Bowser**... Bueno, vio como **Yoshi** lo hacía.





▶ Se mejoraron muchas de las animaciones de los personajes.



▼ Muchos enemigos de la primera versión repiten.



▲ Los niveles se mostraban en doble pantalla.

Yoshi's Island DS

A pesar de que para el Nintendo 64 ya había existido **Yoshi's Story**, se puede decir que la primera secuela directa del gran juego de Super Nintendo se dio en el Nintendo DS en 2006, con importantes cambios.

Para este juego se decidió dar un giro a los hechos, se incluyeron varios personajes del universo de Nintendo, como **Peach**, **Donkey Kong** y **Wario** para montar a los carismáticos Yoshi.

Honestamente, aunque el juego es muy bueno, tener a otros personajes no resultó tan agradable como se pudiera imaginar, sobre todo porque no tienen un vínculo directo con el argumento, **Peach** podría ser buena opción, ¿pero **Wario**? No fue de el agrado de muchos.

Insistimos, el título es bastante bueno, ofrece una dificultad digna de campeonato y buenos niveles, pero no fue bien aceptado por ese detalle, los personajes adicionales.

Quizá por esta razón que comentamos Nintendo tardó tanto tiempo en decidir lanzar una secuela, no era sencillo superar al original. Con todo esto no te estamos diciendo que es un mal juego, y lo queremos dejar claro, el detalle fue que no tuvo el carisma del original. En eso radicó el problema, principalmente, en opciones de juego es grandioso.



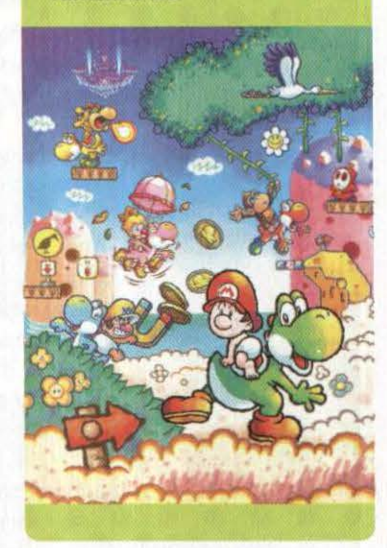
- Año de lanzamiento **2006**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Fue un exceso tener tantos personajes**

EVERYONE E ESRB
Violencia animada

Cada bebé tenía una habilidad secreta para ayudarte a reunir ítems

Fiesta infantil

Ese fue el arte con el que se promocionaba el juego para Nintendo DS.



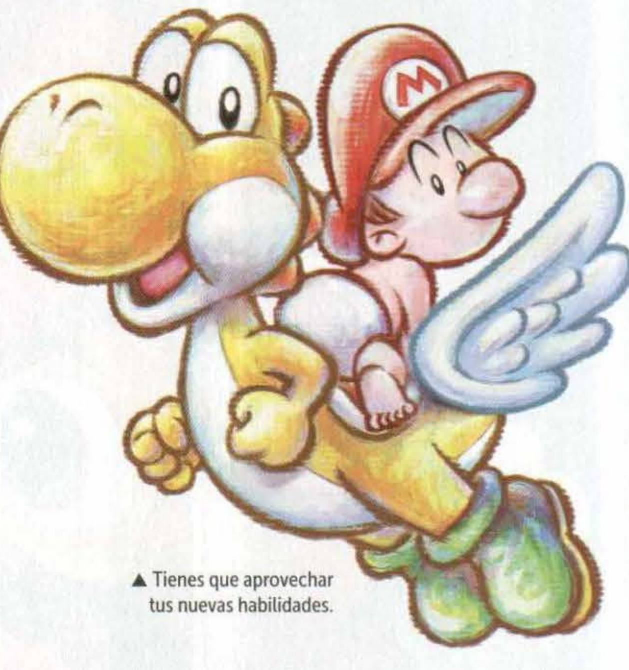




▲ Parece que alguien necesitará un poco de agua.



▲ Cualquier moneda puede ser una de color rojo.



▲ Tienes que aprovechar tus nuevas habilidades.

Yoshi's New Island



- Año de lanzamiento **2014**
- Jugadores **1**
- Opinamos **La evolución en gran forma de un clásico**

EVERYONE E ESRB
Violencia animada
© Nintendo

Sorpresas nos da la vida, y una de ellas ocurrió durante uno de los famosos Nintendo Direct, en el que se anunció de manera oficial el regreso de esta serie, con el nombre de **Yoshi's New Island**, para Nintendo 3DS.

El juego retoma toda la esencia de la versión de Super Nintendo, pero potenciada por las características de la consola portátil, sin mencionar lo mejor de **Yoshi's Island DS**, que también se ha retocado para adaptarse.

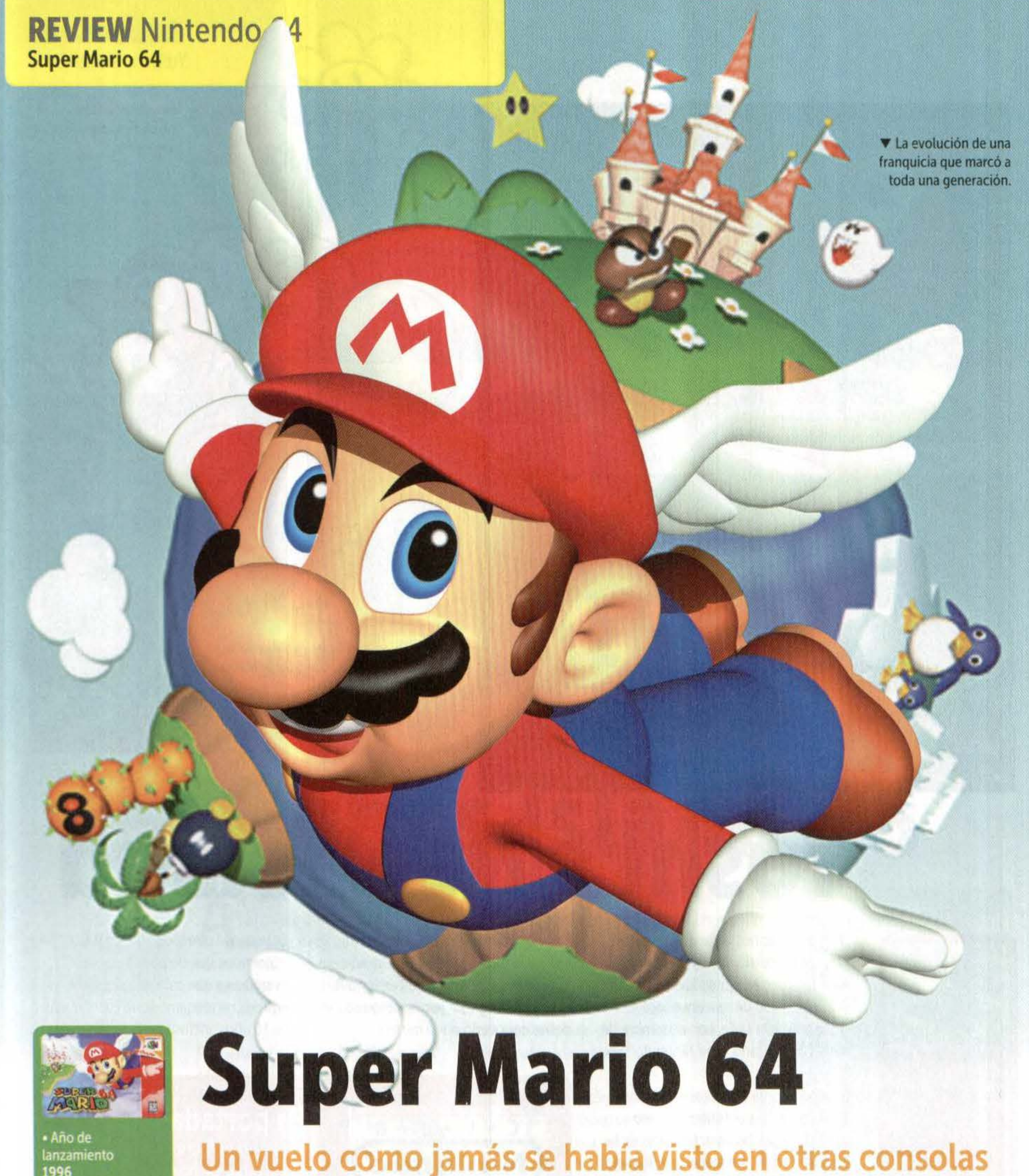
Es un título para los videojugadores, no importa el género en especial que te guste, disfrutarás de cada momento con este juego, **Yoshi** regresa a lo grande con un título que bien puede pelear por juego del año, la majestuosidad de los niveles, de los enemigos y de los movimientos hacen de tu cuarta visita a la isla de los Yoshis toda una experiencia. De esos viajes de los que no quieres regresar jamás, pero eso debes conocerlo por ti mismo.

Es una joya que todos deben jugar, esperemos que de paso a nuevas aventuras y que para una siguiente entrega no tengamos que esperar más de 10 años, incluso verla en Wii U.



¡En portada!

En nuestro número de abril, **Yoshi** tuvo el lugar de honor al aparecer en portada junto a **Baby Mario**.



▼ La evolución de una franquicia que marcó a toda una generación.

Super Mario 64

Un vuelo como jamás se había visto en otras consolas

• Año de lanzamiento
1996
• Jugadores
1
• Opinamos
Podrán pasar mil años y seguirá siendo maravilloso

EVERYONE E ESRB
Violencia animada

© Nintendo

Realmente parece mentira, pero este título que muchos seguimos disfrutando está por cumplir dos décadas de haber salido al mercado. Era 1996, el Super Nintendo aún daba grandes joyas, como **Donkey Kong Country 3**, y todos pensaban que sería complicado ver algo mejor en el género de las plataformas. Pero entonces, sucedió, el más grande salto generacional que se haya dado en la historia de los videojuegos: llegó el Nintendo 64 en septiembre de ese año y, como Nintendo lo decía, el mundo comenzaba a girar a 64 bits.

Su primer título era **Super Mario 64**, que nos ofrecía un mundo en 3D, no, el primer mundo en 3D que existía, y no por ello tenía errores; al contrario, era y sigue siendo perfecto, tanto en jugabilidad como en su famoso sistema de cámara que aún se copia en la actualidad, muchas veces sin éxito. Eso fue **Super Mario 64**, un fenómeno que muchos de nosotros tuvimos la dicha de vivir y hoy compartir.


▲ Así comenzaba esta obra maestra.


▲ ¿Recuerdas que podías mirar hacia el rayo de luz?


▲ Todos nos caímos del pingüino la primera vez.

Nuevas técnicas

Para este juego, **Mario** recibió muchos movimientos nuevos. Uno de ellos fue caminar pegado a ciertos muros.



Las posibilidades eran infinitas, todo ante nuestros ojos tenía vida y nos ofrecía un mundo que no terminábamos de creer, pero lo mejor de todo era que movernos por esos entornos implicaba algo mágico y muy intuitivo. No era necesario pasar por los famosos tutoriales que ahora abundan, no, simplemente tomábamos el control del Nintendo 64, el primero en incorporar un *Stick*, y segundos después ya estábamos moviendo a **Mario**, corriendo por el pasto, subiendo por el tronco de un árbol o nadando.



Versión portátil

Con estilo renovado, llegó a Nintendo DS

El paso de los años dio la opción de tener este juego en una consola portátil, el Nintendo DS, versión en la que además se agregaron personajes como **Wario**, **Yoshi** y **Luigi**. Una pieza de colección.



Los poderes de Mario

Listo para un nuevo reto. Ahora nuestro héroe contaba con algo más que sólo un salto para aplastar enemigos.

Duelo legendario

Gracias al control del Nintendo 64, podíamos tomar por la cola a **Bowser** y girarlo con el *Stick*.

Como fantasma

Algunos bloques nos permitían pasar por ciertos objetos durante un tiempo limitado. Algo bastante útil.

Bajo el agua

Ver a **Mario** nadando por primera vez fue algo sorprendente, bastante divertido, a la vez que aumentaba el reto.

Metal Mario

Aquí nació este personaje, que después hemos visto en otros juegos, como **Super Smash Bros.** o **Mario Kart 7**, es bastante popular.

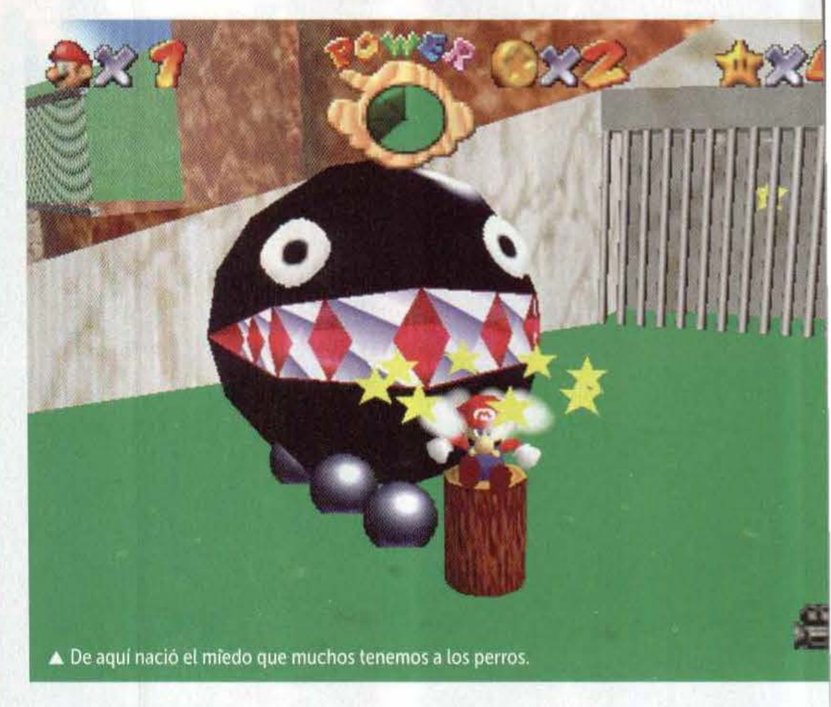
Tubo

Si te colocabas en la parte superior de estos objetos, podías saltar más alto.

Dulces sueños

Si dejabas a **Mario** sin mover por unos minutos, se dormía, mientras decidías regresar a jugar.

◄ En esta pantalla se puede mover con el *Stick* la cara de **Mario**.



▲ De aquí nació el miedo que muchos tenemos a los perros.



◄ El momento de demostrar quién es el que manda.

Uno de los trabajos más emblemáticos de Nintendo y de su gran genio, Shigeru Miyamoto

Los límites creativos no existían en este desarrollo, tanto así que también era posible volar. Sí, **Mario** podía cruzar el cielo azul y darnos una sensación de libertad única, en la que nosotros calculábamos de manera perfecta cada giro, por dónde pasar y en dónde aterrizar. Una de esas experiencias que en su momento eran nuevas, y justo por eso sorprendían.

Por donde se le mire, **Super Mario 64** representa un antes y un después en este medio; de hecho, seguimos viviendo ese "después", aún no ha existido otro cambio generacional que impacte tanto al medio como el Nintendo 64, pero ojalá ocurra pronto.

Si no lo has jugado, te estás perdiendo de una obra magnífica, divertida, de todo un mundo que está ahí, esperando para que conozcas cada esquina. Así que si uno de tus hermanos mayores lo tiene guardado en un cajón, es momento de que lo saques, conectes esa maravillosa consola que es el Nintendo 64 y te pierdas por varias horas intentando juntar las 120 estrellas que se ocultan tras los muros del castillo. Después de eso comprenderás su lugar en la historia y lo atesorarás como lo que es, una pieza irrepetible.

▲ La diversión no terminará nunca con tus amigos.

Lakitu TV

Cuando pasabas frente a algún espejo, podías apreciar a **Lakitu** controlando la cámara del juego. Un sistema más que perfecto.



Te invitamos a disfrutar del Gamevistazo en nuestro canal, Youtube.com/RevistaCN



Bowser

No habría un buen héroe sin un villano que le complicara la vida. Así que este espacio va dedicado al rey de los koopa.

Las diferentes caras del máximo villano

Fue catalogado como el enemigo #1 por los Récords Guinnes

Super Mario Bros.
(NES, 1985)
La portada del cartucho de Famicom (Japón) mostraba una imagen de **Bowser** en color gris y con melena rubia, muy diferente de como lo conocemos ahora.





Super Mario RPG
(SNES, 1996)
Por primera ocasión, **Bowser** se une a Mario para enfrentar un enemigo común.



▲ Aquí lo vemos chamuscando las posaderas del plomero.

Super Mario 64 **(N64, 1996)**
¡Nueva idea! Robar las estrellas del reino y guardarlas dentro de las pinturas que decoran el castillo.

Super Smash Bros. Melee
(GameCube, 2001)
Para aumentar su fortaleza, él podía transformarse en **Giga Bowser** (se vuelve jugable en **Brawl**).



▼ ¡Qué recuerdos! El malvado **Bowser** en su *look* de 1985.



¡El carismático tirano!

Es todo un conquistador, no sólo porque quiere dominar el Mushroom Kingdom, sino porque también desea ganarse el afecto de **Peach** (aunque no sea por voluntad propia). Desde que lo conocemos, ha buscado en copiosas ocasiones la manera de cumplir dichos propósitos, pero siempre ve sus sueños frustrados por el par de plomeros italianos. Durante los primeros juegos, no tenía tanta personalidad, sin embargo, a partir de **Super Mario RPG**, se le fue dando más contexto a su historia, pues ya interactuaba dentro del juego en mayor parte, en lugar de quedar sólo como el último enemigo a vencer y con el cual básicamente no cruzabas palabra. Con la tercera entrega de la serie **Mario and Luigi (Bowser's Inside Story)**, consigue su propio estelar, compartiendo créditos con sus archienemigos fontaneros. En esa aventura notamos la evolución plena en el carisma y estilo del villano, haciendo múltiples chistes y mostrando sus diferentes cualidades y poderes, así como la misericordia que exhibe al no aplastar a sus secuaces luego de que lo traicionaran por seguir a otro enemigo.

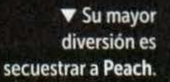
De tal palo, tal astilla

En **Super Mario Sunshine** conocimos a su hijo, **Bowser Jr.**, quien no perdió el tiempo y secuestró **Peach**, porque quería que fuera su madre.

Se podría decir que el primer encuentro de Bowser con Mario ocurrió en Yoshi's Island

"This time, the princess will be MINE, you fools!"

Mario and Luigi: Partners in Time (GBA, 2005)



▼ Su mayor diversión es secuestrar a **Peach**.

¡Pero sigo siendo el rey!

En **Island Tour**, construyó su propia torre, además un tablero personalizado: Bowser's Peculiar Peak. ¡Eso es ser buen anfitrión!



Super Mario 3D World

(Wii U, 2013)

La batalla del primer castillo es fabulosa, **Bowser** se luce con flamante vehículo, mientras arroja piedras y fuego.



Mario Party: Island Tour

(Nintendo 3DS, 2013)

¿Hay una fiesta y no invitan al rey? ¡No importa! **Bowser** es tan magnánimo (además de celoso) que hará su propia celebración e invitará a todos.



Mario Party 8

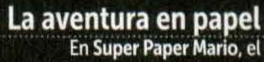
(Wii, 2007)

Si por error pisas alguna de sus casillas, puedes perder estrellas o monedas.

Mario Party 4

(GameCube, 2002)

Bowser roba los regalos de todos y les dice que si los quieren de regreso... ¡que compitan en la fiesta!



La aventura en papel

En **Super Paper Mario**, el villano une fuerzas -de nuevo- con el bigotón. ¡Nadie más que él puede atentar contra el reino!



Numeralia

¿Conocías estos datos?



Cantidad de enemigos básicos (sin contar los jefes) que puedes enfrentar en **Mario Pinball Land**.



Es el número de mundos que debes cruzar para enfrentar a la nueva y sorprendente forma de **Bowser**.



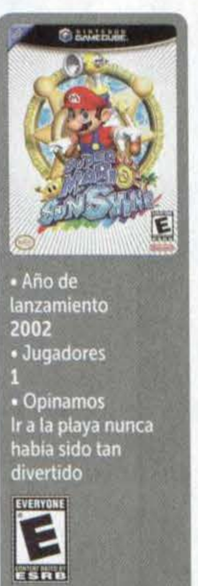
Es el total de koopalings que conocemos desde **Super Mario Bros 3**. ¿Cuál es tu favorito?



Máximo número de ítems para recuperar HP que puedes llevar en **M&L: Bowser's Inside Story**.

▼ Un rato de descanso no se le puede negar a nadie.

Super Mario Sunshine



• Año de lanzamiento
2002
• Jugadores
1
• Opinamos
Ir a la playa nunca había sido tan divertido

EVERYONE
E
Humor animado

Vacaciones llenas de color y de grandes aventuras

Después del gran éxito que fue **Super Mario 64**, con la salida del Nintendo GameCube se esperaba un juego que pudiera seguir esta línea, pero ahora en la consola de 128 bits. Durante mucho tiempo se mantuvo en secreto el trabajo de Nintendo, pero cuando salió a la luz, se notaba de nueva cuenta el gran trabajo de la compañía. **Super Mario Sunshine** brillaba justo como un sol, deslumbraba talento y creatividad, visión; despuntaba no sólo de los juegos de plataformas de la época, sino también de cualquier otro desarrollo: era superior, deslumbrante, una digna secuela del gran **Super Mario 64**.

Para hablar de **Super Mario Sunshine** tenemos que mencionar aquel demo técnico del Nintendo GameCube que se conoció como **Super Mario 128**. Justo por el hecho de que tenía esa cantidad de personajes en pantalla, mucha gente pensó que era en realidad un juego, pero no simplemente se usó para demostrar las capacidades de la nueva consola de Nintendo, después se retomarían esos mundos redondos para **Super Mario Galaxy**. Pero ésa es otra historia que después analizaremos a detalle y con calma.

La historia de este juego es bastante curiosa, ya que por primera vez en mucho tiempo **Mario** y compañía deciden tomarse unas merecidas vacaciones en una paradisiaca isla, la Isla Delfino, pero a su llegada, **Mario** es encarcelado inexplicablemente.

Mario tiene que descubrir quién es el impostor, para limpiar su nombre y, por fin, disfrutar su estancia



▲ Cada movimiento debía ser calculado al máximo.

▼ En la isla principal hay varios secretos.



◀ El medidor de agua te permitía planear bien tus acciones.

Mientras el pobre fontanero pasa un tiempo tras las rejas, se revela que una misteriosa figura con la silueta de **Mario** ha manchado todas las calles de la ilsa y sus alrededores, por lo que se condena al bigotón injustamente a limpiarlas.

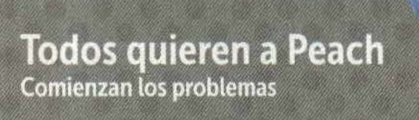
De esta manera, comienza la aventura. No se trata de dejar blancas las calles, sino de descubrir quién ha manchado, literalmente, el nombre de **Mario**.

Para hacerlo no te darán jabón y escoba, sino que tendrás como aliado un aparato de primera línea, conocido como F.L.U.D.D. Se trata de una especie de mochila parlante con un cañón para lanzar agua, y así despintar los muros y pisos de la isla.

En este momento vienen a nuesta mente esos comentarios de gente que no conoce mucho de videojuegos: "Todos los juegos de **Mario** son lo mismo", "¿Otro **Mario**?, siempre lo mismo". Obviamente nos podemos dar cuenta de que nunca han jugado un título de este gran personaje en realidad. Si así fuera, supieran que cada uno de ellos es único, ninguno se juega de manera idéntica, aportan nuevos elementos al género de plataformas. En este caso, ese papel le tocaba a F.L.U.D.D., porque no sólo nos permitía lanzar agua, sino también aprovechar el impulso para saltar o mantenernos durante un tiempo en el aire.

Todo esto afectaba directamente la forma en que jugábamos cada uno de los niveles, ya que gracias a la movilidad era una verdadera delicia pasar cada reto que proponían.

▼ ¿Quién ha raptado a la princesa y puesto a **Mario** tras las rejas?



Todos quieren a Peach
Comienzan los problemas

Por si las cosas no parecían ya muy malas, la extraña figura rapta a la **Princesa Peach**, lo cual tiene un motivo bastante interesante. Sabrás a lo que nos referimos cuando llegues al final.





En un día soleado

Nintendo volvió a crear una de esas obras míticas que nos llevan a lugares llenos de color y diversión

El impostor
Ésta es la figura que ha causado todos los problemas. Su identidad es...

Los habitantes
Tal vez no hablen mucho, pero te darán algunos consejos importantes al inicio.

El héroe
De tu habilidad depende que termine como el bueno de la historia una vez más.

Los honguitos
Muchas veces causan más problemas de lo que ayudan, pero tienen buenas intenciones.

La dama
No importa dónde esté, no pierde el estilo ni un segundo.

El villano
Si miras la imagen del Mario impostor y luego ésta, puedes sacar conclusiones.

▼ Un momento de distracción y estarás perdido.

▼ Siempre busca dónde llenar tu bomba con agua.

◀ Lo malo que no se puede negociar con estos personajes.

Existen niveles que aún ahora siguen dejándonos con la boca abierta por su gran diseño

¿Para qué negarlo? En el momento en que Nintendo lanzó para Wii U **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD**, y pensamos en futuros juegos de GameCube que podrían seguir este tratamiento, el primero que nos vino a la mente fue **Super Mario Sunshine**.

No necesariamente para ver esos grandes niveles en HD, no, eso pasaría a segundo plano. Lo que más nos importaría, al igual que pasó con el juego de **The Legend of Zelda**, es que llegue a las nuevas generaciones, para que conozcan una de las entregas más bellas en la serie de **Mario**.

Si lo tienes para tu Nintendo GameCube, es buen momento de que lo vuelvas a jugar, te aseguramos que la vas a pasar sensacional. Conseguir los soles no es cosa fácil, sobre todo si quieres también los que te dan los recorridos retro.

No podemos dejar de comentar también acerca de su música, cada tema te hará sentir como si estuvieras realmente en una playa, corriendo bajo el sol, sin mencionar que el final del juego deja abierta la posibilidad para una secuela directa, pero eso es algo que tendrás que descubrir tú mismo. **Super Mario Sunshine** es toda una maravilla del Nintendo GameCube.

Es el único juego en el que Mario usa en toda la aventura un objeto en especial para ayudarse.



Amigos inseparables
Trabajando en equipo

Justo como pasó con **Super Mario World**, en SNES, aquí **Mario** tiene a **Yoshi** para completar los niveles.

Nuevos personajes

Muchas fueron las criaturas que debutaron en este juego, pero que posteriormente ya no aparecieron.



New Super Mario Bros.



- Año de lanzamiento **2006**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **¡Genial combinación de lo retro con lo nuevo!**



Travesuras cómicas

Regresando al estilo tradicional

Es innegable que desde que conocimos el primer **Super Mario Bros.** quedamos atrapados por su genialidad y modo de juego tan amigable. Detalles que han prevalecido hasta hoy, cuando vemos juegazos, como **Super Mario 3D World**, en los que se aprovecha el poder tecnológico actual, pero sin dejar de lado las características que hicieron grande a la franquicia. Pero también debemos recordar que el estilo de antaño, con vista "de lado" en 2D, sigue siendo tan vigente como hace tantos años. Para muestra, Nintendo nos favoreció con **New Super Mario Bros.**, que aún presentando detalles novedosos continuó con la perspectiva que tan bien se da a los títulos del plomero bigotón y su hermano. El resultado es una amalgama de lo nuevo y lo retro en esta aventura que no sólo es divertida a más no poder, sino que también tiene un buen nivel que desafía a los jugadores de todas las edades.

La gran ventaja de este juego es que no fue pensado sólo para los veteranos del control, que crecimos con las aventuras de **Super Mario Bros.**, sino también para los actuales, conservando el modo de control amigable que siempre ha caracterizado a la serie. Curiosamente, el modo de historia está limitado a un solo jugador, a pesar de que el de *versus* y los minijuegos que vimos en **Super Mario 64 DS** sí son para dos o más jugadores simultáneos.

Ésta fue la primera entrega de la serie "New", que continuó en el Wii, Nintendo 3DS y Wii U con estupendos resultados

▼ Este gran poder hace su debut en este juego.





▲ Hay muchos enemigos nuevos en la serie.



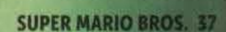
► El trabajo gráfico es sorprendente, al igual que su música.

Afortunadamente, **Mario** no está completamente solo en esta entrega, y mucho menos indefenso: varios de los poderes que hemos visto antes regresan para hacer la vida del héroe un poco más sencilla. La flor de fuego, estrellas de invencibilidad y los clásicos hongos para tener un tamaño decente están disponibles en distintas partes de las etapas. Adicionalmente, hay muchos nuevos que te servirán de mucho en tu jornada, como los honguitos que pueden hacerte crecer de manera desmesurada, o bien reducir tu tamaño a proporciones minúsculas. Como dato adicional, en algunas partes hay que usar ciertos poderes como éste último para encontrar rutas alternas que funcionan como salidas extras de escenas específicas. También, **Mario** puede ponerse una concha de tortuga para que le dé protección, al mismo tiempo que permite nadar más eficientemente y, cuando corres, te metes en ella y puedes romper cosas y acabar con los enemigos que encuentres en tu camino. ¡Es muy divertido usarla, compruébalo!



Ideal para todos
Mejorando el estilo de juego

Lo mejor de este título es que, sin duda, se puede disfrutar tanto siendo un jugador desde tiempos de los 8 bits como si te vas adentrando en los videojuegos. ¡Tiene de todo un poco!



▶ No sólo se ve bien, sino que también se juega excelentemente.

▼ ¡Los hermanos **Mario** regresan a la acción!

▶ Los mundos de agua no podían faltar, tampoco sus peligros.

Aventura para recordar

Ocho mundos divididos en 80 escenas llenas de enemigos, peligros, bloques y cosas ocultas, es lo que te espera en esta gran entrega para Nintendo DS. Como siempre, no todas estarán disponibles desde el principio, de manera que deberás irlas pasando poco a poco para tener todo habilitado conforme vayas progresando.

Como recordarás, en la adaptación de **Super Mario 64** para el Nintendo DS se incluyeron varios minijuegos para aumentar bastante el *Replay Value*. Éstos vuelven para esta versión, pero ahora con opción para dos, tres y hasta cuatro jugadores de manera simultánea, lo que le da un toque especial que lo hace todavía más recomendable. Eso sin mencionar que también está el modo en el que los dos hermanos deben competir entre sí para ver quién consigue más estrellas. La jugabilidad es muy buena, pero la verdadera diversión está en todo lo que puedes hacer para librarte de tu oponente y apoderarte de sus estrellas para ganarle.

Este juego todavía puede conseguirse si buscas un poco, y créenos que vale la pena conseguirlo, pues es una gran opción si quieres un juego que haga valer hasta el último peso.

Definitivamente, si llegan a estar descargables los títulos de NDS, éste sería uno de los imperdonables, pues tiene mucho que ofrecer y sería una opción más para que todos lo pudieran conocer. Mientras tanto, no olvides que puedes conocer sus secuelas, las cuales fueron muy buenas también, en especial por la incursión del modo para varios jugadores.



¡Bowser otra vez!

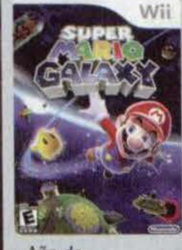
El rey de los koopas intentará quedarse de una vez por todas con la princesa **Peach**, pero no viene solo, pues su hijo está listo para echarle una mano.

Uno de los mejores juegos de Mario que han salido y está disponible sólo para el Nintendo DS.

▼ El universo como siempre soñamos.

Super Mario Galaxy

Los límites no existen para Mario y Nintendo



• Año de lanzamiento
2007
• Jugadores
1
• Opinamos
Una de las obras más grandes de Nintendo



Violencia animada

© 2007 Nintendo

La mayoría de compañías de videojuegos, cuando tienen éxito en algún lanzamiento, proponen una cantidad asombrosa de secuelas o títulos con el mismo estilo, pero aunque para ellos representa un beneficio económico, terminan por estancar el género. Un ejemplo claro lo tenemos con los FPS.

Por fortuna, contamos con Nintendo, que siempre se encuentra buscando nuevas ideas, y para muestra tenemos **Super Mario Galaxy**, que para muchos es el mejor juego de la pasada generación de consolas, honor que se ha ganado a pulso debido a su estilo único, irrepetible.

En este medio se trata de romper moldes, de terminar con los paradigmas que se han creado y que habitan en la mente de desarrolladores y de videojugadores. Eso es **Super Mario Galaxy**, el juego que llegó para demostrar de lo que era capaz el Wii y Nintendo creando videojuegos. Nos olvidamos por completo de lo que conocíamos en los juegos en plataformas 3D. Eso ha quedado en el pasado, en este juego se planteaban otros conceptos, como la gravedad.

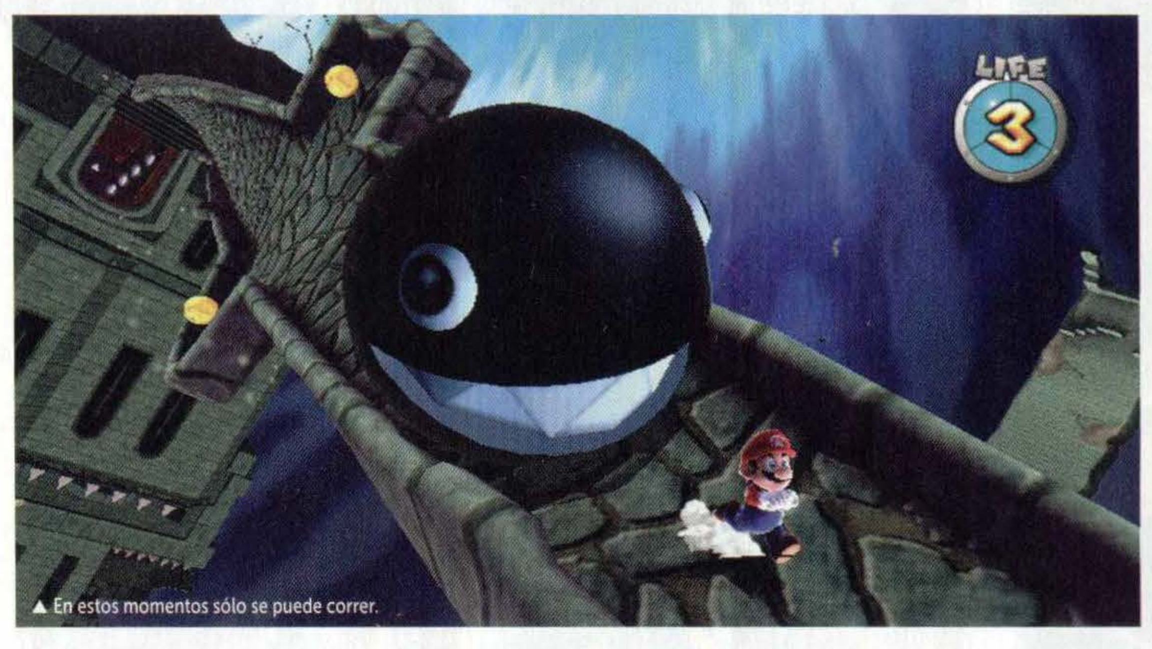
Dejen de lado el hecho de que **Bowser** ha secuestrado a **Peach** una vez más, eso no importa, todo lo que viviremos para regresarla con nosotros es lo que verdaderamente cuenta, se queda en nuestra mente para toda la vida.

Una aventura que revolucionó el género de plataformas en 3D. A la fecha, nada lo supera


▲ Controla tus movimientos con el puntero.



▲ Alguien no ha comido en mucho tiempo.



▲ En estos momentos sólo se puede correr.


▲ No pueden faltar los conejos, al atraparlos nos dan sorpresas.

Desde los primeros segundos de juego en que tienes control de **Mario** en el festival, es simplemente maravilloso. Cuesta trabajo creer lo que vemos ante nosotros, la cantidad de colores, de brillos, de personajes; todo formando un paisaje que no queremos dejar de observar, es más, muchos soltamos el control y contemplamos cada detalle.

Quedamos maravillados con lo que nuestros ojos tienen en frente, y llega el primer golpe de nostalgia para los jugadores veteranos. Vemos a **Bowser** y compañía arribar en su flota de barcos voladores, los mismos que alguna vez tuvimos que superar en **Super Mario Bros. 3** en los niveles finales.

Segundos después comprendemos que no estamos ante una obra normal, nos espera un largo recorrido, un reto especial y una experiencia que no podríamos tener en otras consolas, en parte por el control, por el Wiimote que en este juego se aprovechó muy bien.

Al llegar al primer pequeño planeta y escuchar la música, comenzamos a correr por instinto, cuando notamos que todo gira con nosotros, que los límites y conceptos como arriba y abajo no existen. Nintendo los ha eliminado para que vivamos esta entrega como nosotros lo queramos, siempre tomando en cuenta que cada planeta tiene su propia gravedad, la fuerza que nos mantiene con los pies pegados a su superficie terrestre.

Reina de la colmena

En este juego **Mario** puede usar un atuendo especial de abeja para volar durante algunos segundos, situación que le hará conocer a personajes muy especiales, como esta reina, a quien si ayudas, te dará una estrella para tu colección.



Un nuevo estilo

Conoce las ventajas que tendrá nuestro héroe en este extraordinario título

Girando

Si agitas el control, **Mario** dará un giro, muy útil para saltar, o bien para golpear a muchos enemigos.

Buscando miel

Con este traje puedes volar y caminar sobre la miel, también escalar muros muy altos.

¡A rebotar!

Con este peculiar ítem, **Mario** puede terminar con sus enemigos. Al mismo tiempo, los saltos que dé tendrán mayor altura.

▲ ¿Recuerdas dónde aparecieron por primera vez estos enemigos?

Patinador profesional

Con la flor de hielo, **Mario** patina en el agua, lo que le permite llegar a ciertas zonas más rápido.

Estrella arcoíris

Al tomar esta estrella, somos invencibles durante un corto periodo de tiempo, así que aprovecha bien cada segundo.

▼ Con el puntero puedes tomar los destellos.

La historia que Rosalina te cuenta por capítulos es de lo más emotivo del juego. No dudes en visitarla



▲ Con el Wiimote puedes girar la esfera para avanzar.



▲ El nivel de dificultad es apasionante.

Aquí nació **Rosalina**, la princesa que ahora vemos en **Mario Kart** y que se ha confirmado para el futuro **Super Smash Bros.**, un personaje que nos ayuda todo el tiempo a lograr nuestro objetivo.

Super Mario Galaxy podría dar sin complicaciones una serie de especiales para hablar de su grandeza, pero ni así lograríamos transmitir todas las maravillas que nos aporta. Es un título que debes conocer, disfrutar y vivir por tu propia cuenta; conforme te vayas acercando al final, en ese punto tendrás la misma duda que todos: ¿será correcto terminarlo? Por todo lo que vivirás, no querrás que termine jamás; trabajos de este nivel sólo puede hacerlos Nintendo, ese grado de diseño, de detalle... hacia donde mires estás ante una obra de arte.

Tener un Wii y no poseer una copia de Super Mario Galaxy podría considerarse como un pecado.

La nueva princesa

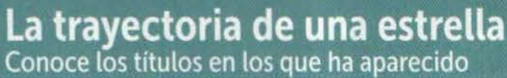
Llegó y de inmediato se ganó el corazón de los jugadores, incluso más que **Daisy**, la primera princesa.



¿Listo para la batalla en Smash Bros.?

Rosalina

Cruzó el universo para llegar a nuestras consolas de Nintendo



La trayectoria de una estrella

Conoce los títulos en los que ha aparecido



▲ Siempre la acompaña esta simpática estrella.

Super Mario Galaxy
(Wii, 2007)
Conquistó a todos los videojugadores del mundo cuando la admiraron por primera vez junto a **Mario**, intentando salvar a toda la galaxia de **Bowser**.





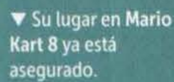
Super Mario Galaxy 2
(Wii, 2010)
Una secuela sin su participación hubiera sido una auténtica tragedia para sus fans.



Super Mario 3D World
(Wii U, 2013)
Llegó como quinto elemento al más reciente juego de **Mario** para Wii U, para ayudarte en cada nivel.



Super Smash Bros.
(Wii U)
Se ha confirmado que será uno de los nuevos personajes en **Super Smash Bros.**, en Wii U y Nintendo 3DS.



▼ Su lugar en **Mario Kart 8** ya está asegurado.



La nueva princesa

Son muy pocos los personajes que, sin ser los protagonistas, logran conquistar al público mediante un videojuego. Justo ha pasado esto con **Rosalina**, que desde el primer segundo en el que apareció en **Super Mario Galaxy**, todos deseábamos saber más acerca de ella, su pasado, sus habilidades; en fin, se volvió una de las principales razones para continuar la historia.

Era seguro que para la secuela tenía que volver a la acción, nos guiaría para superar el nuevo reto que nos esperaba de manera rápida y sencilla.

Pasó el tiempo y, la verdad, ya no creímos volver a verla a corto plazo, pero por fortuna estábamos en un error, ya que fue la invitada de honor para **Super Mario 3D World**, juego en el que para usarla tenemos que completar unas fases inspiradas justamente en **Super Mario Galaxy**. Sus movimientos son ligeros, te permiten atacar y correr sin muchos problemas.

Pero ahí no termina todo para **Rosalina**, también se ha confirmado ya su participación en el próximo **Super Smash Bros.** y en **Mario Kart 8**, serie en la que repetirá, antes ya la habíamos visto en **Mario Kart Wii** a toda velocidad.

¿La veremos en un juego como protagonista? Es el sueño de muchos de nosotros



PROFESSOR LAYTON

























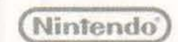






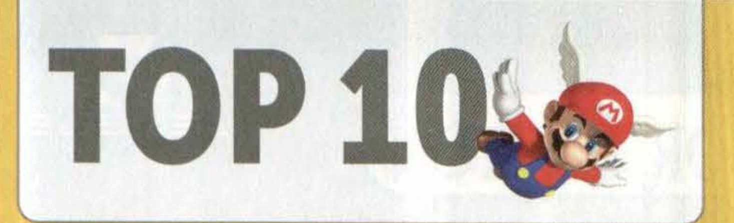
¡Recorre el mundo descifrando rompecabezas en esta historia épica llena de intriga!

¡Desvela un antiguo misterio lleno de rompecabezas!





NINTENDO 3DS y 2DS





Power-ups

Las mayores ventajas de ser héroe en el reino de los hongos



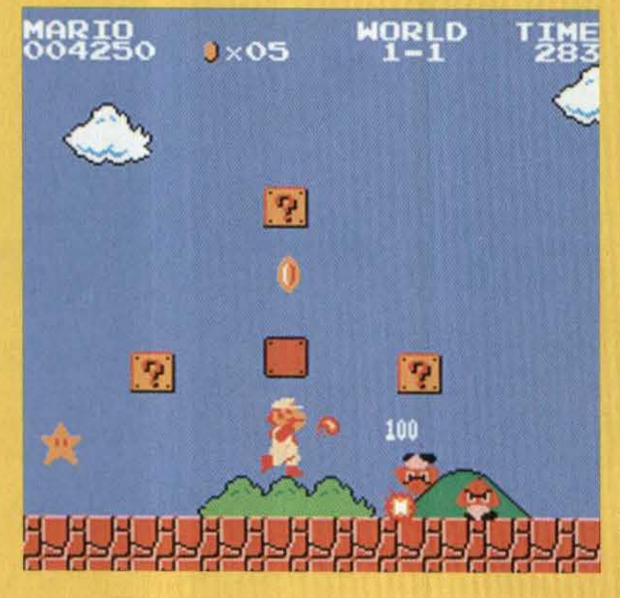
Estrella

Un clásico de la serie. En cuanto la tomabas, te volvías invencible (a menos que cayeras por un precipicio) e incluso ganabas velocidad por unos segundos; además, la música cambiaba a un ritmo más dinámico. En algunos juegos tocar una segunda estrella otorga una extensión de tiempo a tu invulnerabilidad. En **Super Mario Bros. 2**, para conseguir uno de estos ítems, primero debías recolectar cinco cerezas, y de inmediato aparecía la estrella para brindarte ayuda. La estrella ha aparecido también en otros títulos de la serie, como **Mario Kart**, **Super Mario RPG** y **Mario Party**.

▲ En **NSMB2**, de N3DS, ya podías almacenar estrellas.



▲ Esta pequeña bota te ayudaba a cruzar zonas peligrosas.



◀ **Mario** cambiaba el color de su traje con la Flor de Fuego.



▲ La cereza reaparece en **SM3DW**, sólo que aquí te da clones.



Súper Campana

Gran sorpresa nos dio Nintendo cuando mostró las primeras imágenes de **Mario**, **Peach**, **Toad** y **Luigi** vestidos de gato, habilidad que ganan al utilizar la Súper Campana Dorada. Sin duda, una de las grandes atracciones para **Super Mario 3D World**, que permite a los héroes trepar por las paredes y dar zarpazos a sus enemigos para aniquilarlos rápidamente. Incluso, al saltar puedes realizar un movimiento adicional de caída en diagonal, bastante últil para llegar a puntos distantes. Curiosamente, **Mario** en lugar de tener traje rojo de gato posee uno amarillo.



◀ Este traje es uno de los factores de éxito en **SM3DW**.

© Nintendo



▲ La nuez fue un ítem especial en **New Super Mario Bros. U**.



Flor de Fuego

Desde el primer **Super Mario Bros.**, los plomeros podían lanzar bolas de fuego luego de consumir una flor especial. Este ítem se volvió muy popular prácticamente en todos los juegos de la serie. En **Super Mario World**, cambió su diseño, semejando un tulipán rojo, mientras que el poder que otorga permaneció sin alteración. Su diseño volvió a ser el tradicional a partir de la serie **New Super Mario Bros.**, pues si recuerdas, en **Super Mario 64** y **Super Mario Sunshine** no estuvo presente. La Flor de Fuego ha tenido otras variantes, como aquella dorada de **New Super Mario Bros. 2** y, por supuesto, la Flor Azul Congelante de **NSMBU**.



Cereza doble

Las cerezas tienen su origen en **Super Mario Bros 2** (una adaptación de **Doki Doki Panic**). Para **Super Mario 3D World** se retomaron, sólo que en esta ocasión te daban un duplicado de tu personaje. Si consumías otro par de cerezas, ganabas un duplicado más, y si encontrabas más cerezas, ganabas el tercer clon, con lo que podías activar los bloques de cuatro personajes cuando jugabas de manera individual. Por supuesto, tus réplicas adoptaban la cualidad que tuvieran en ese momento; por ejemplo, si llevabas el traje de Búmeran o Flor de Fuego, ellos arrojaban sus poderes al mismo tiempo que tú lo hacías.



Súper Hongo

Cuando **Mario** y **Luigi** llegaron al Mushroom Kingdom, se encontraron un mundo fuera de lo imaginado, donde al consumir un pequeño hongo rojo con manchas blancas podían crecer prácticamente al doble de su tamaño, convirtiéndose en **Super Mario** (o **Super Luigi**). Con esta cualidad, los plomeros pueden romper bloques de concreto o llegar a lugares más elevados. En el caso de **Super Mario RPG** o la saga **Mario & Luigi**, los hongos restauraban un poco de tu energía, mientras que en la serie **Mario Kart** son el equivalente a un turbo o nitro. Como dato curioso, en el primer **SMB**, el hongo de crecimiento era de color amarillo con puntos rojos.



▲ El traje de rana, para nadar con mayor facilidad.



◀ Las P-Wing son uno de los ítems más codiciados.



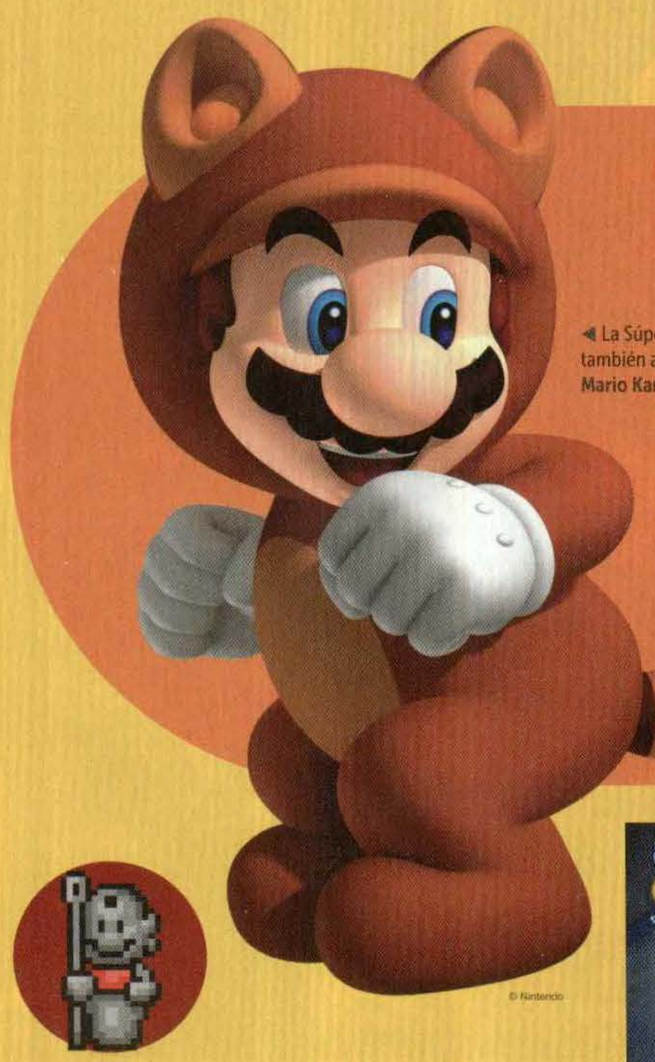
▲ Con el traje de abeja, **Mario** podía trepar por las colmenas.

Mega Hongo

Recientemente se incluyeron distintas variedades de hongos, como aquellos que te convierten en **Mini Mario** y, claro, los que te dan un espectacular tamaño al transformarte en **Mega Mario**. Estos últimos fueron presentados en **New Super Mario Bros.**, de NDS, y se caracterizan por su color amarillo y puntos rojos. Al consumirlos podrás destruir todo lo que esté a tu paso, no habrá pared, bloque o enemigo que se te resista. También podrás ver este ítem en **New Super Mario Bros. 2**, **NSMBU**, **Mario Kart Wii**, **Mario & Luigi: Bowser Inside Story** y en **Mario & Sonic at the Olympic Winter Games**.

▶ ¿Te imaginas una lucha **Mega Mario VS Mega Bowser**?

▲ **Tanooki**, quizás el traje más recordado de **SMB3**.



◀ La Súper Hoja también aparece en Mario Kart 7.



Tanooki

Sin duda, el traje más famoso de todos los tiempos es el de **Tanooki**, que obtienes al consumir una Súper Hoja (por lo menos en las versiones actuales de **Super Mario Bros., 3D Land** y **3D World**). Ver a **Mario** obtener esta transformación en **Super Mario Bros. 3** era una experiencia inigualable. En aquel entonces debías utilizar un traje de Tanooki, pues si usabas la Súper Hoja, **Mario** conservaba su atuendo, agregando sólo el detalle de las orejas y cola de mapache, con la que puedes golpear a los enemigos -u objetos- y te permite volar durante algunos instantes para encontrar secretos o caminos de difícil acceso a pie.

▲ En **SMB3**, con el traje de Tanooki podías convertirte en estatua.



▶ El búmeran te daba otra opción para aniquilar a tus rivales.





P-wing

Son originarias de **Super Mario Bros. 3**, con ellas vuelas todo el tiempo que desees al presionar un botón repetidamente. Muchos las utilizaban en las escenas de los tanques o para completar el último castillo de **Bowser** en tiempo récord. Este ítem regresó en **Super Mario 3D Land**, sólo que allí aparecía dentro de un bloque dorado cuando perdías en 10 ocasiones, siendo una especie de ayuda para que completes algún escenario que te esté dando problemas. El único punto malo es que si lo utilizas, no te aparecerán todas las estrellas en tu archivo (a menos que termines el nivel nuevamente sin usar el ítem).



Hongo Abeja

Con la llegada de **Super Mario Galaxy**, Nintendo nos ofreció un nuevo ítem especial para la colección de *power-ups* de **Mario -y Luigi-**. En esa ocasión, se trató de un hongo amarillo con líneas horizontales color café, que al consumirlo transforma en abeja a **Mario**. Así como ocurre con el Mega Hongo, son contados los niveles en los que encontrarás el Hongo Abeja, pero te será muy útil cuando lo encuentres. Por ejemplo, te dará la habilidad de trepar por paredes que tengan miel, así como la posibilidad de volar por algunos segundos. Su última aparición fue en **Super Mario Galaxy 2**, cumpliendo la misma función.



Flor Búmeran

En **Super Mario 3D Land** vimos varios ítems especiales, unos clásicos y otros totalmente nuevos, como es el caso de la Flor Búmeran, que otorga un traje especial al plomero, así como la habilidad de disparar un búmeran con el que puedes activar botones, recolectar monedas o algún otro ítem que esté alejado. Esta flor también se incluyó en **Super Mario 3D World**, conservando sus cualidades. Como dato adicional, te comentamos que, desde **Super Mario Bros. 3**, vimos a los **Boomerang Bros.**, una versión alterna de los **Hammer Bros.** que conocemos desde el primer juego en NES (**Super Mario Bros.**, 1988). ¡Sus armas eran bastante peligrosas!

▼ No puedes descuidarte un segundo en esta aventura.

New Super Mario Bros. Wii



- Año de lanzamiento
2009
- Jugadores
1-4
- Opinamos
La verdadera diversión está en jugarlo con amigos



Humor animado

La evolución del género más exitoso

Cuando Nintendo lanzó **New Super Mario Bros.**, para Nintendo DS, en realidad estaba abriendo una nueva puerta de posibilidades para los juegos de plataformas en 2D, que se habían quedado un poco en el olvido desde la generación de los 64 bits.

Era obligatorio una secuela, Nintendo lo pensó muy bien y decidió lanzarla para Wii, su exitosa consola casera, pero no simplemente creando nuevos mundos, sino también cambiando por completo la manera en que comprendíamos este estilo, ya que ahora su principal cualidad estaba en jugar con tres amigos más al mismo tiempo.

Seguramente que si ya llevas años disfrutando de este entretenimiento, alguna vez jugaste con tus hermanos o amigos "vida y vida" en los títulos de Mario que no se podían jugar de forma simultánea. Es algo normal, pero que a partir de esta entrega quedaba en el pasado para siempre.

Hasta cuatro personas al mismo tiempo pueden estar en cada escena, colaborando para llegar al final del nivel o compitiendo.

Al comienzo parece un poco complicado tener que coordinarse con tus compañeros para que todos hagan lo que deben hacer... Hasta que te das cuenta de que no se trata de llevar un orden; al contrario, que cada quien haga lo que quiere es lo que da vida y diversión al juego.

Tan de maravilla ha funcionado este concepto, que lo hemos visto también en la más reciente aventura de **Mario**, para Wii U, con grandes resultados.

La unión hace la fuerza... o al menos se hará el intento de que así sea

◀ La ayuda te hará más sencillo pasar estos obstáculos.

▼ ¿Dónde hemos visto esta curiosa máquina voladora antes?

▲ Pase lo que pase no te sueltes.

No es la primera vez que en un juego de plataformas puede jugar más de una persona al mismo tiempo. Este concepto se ha visto desde el NES, aunque nunca se había aumentado el número, siempre eran dos jugadores.

Además, todo estaba diseñado para ayudarse, apoyarse, sólo recordemos los juegos de **TMNT** de Konami para Arcadias, ahí se tenía que cubrir al compañero en desgracia para seguir avanzando. En cambio en este título de Nintendo, todo cambia.

Gran parte del encanto está en competir con los compañeros por los items, sobre todo porque, a diferencia de juegos recientes, al golpear los bloques de premio sólo aparece un número determinado de items, y si uno de los jugadores toma dos, alguien se quedó sin nueva habilidad. Entonces, esto provoca muchas situaciones que te harán llorar de risa, justo como debe ser un videojuego, divertido y dinámico. Fue un gran acierto de Nintendo, algo así como lo vimos en el juego de aniversario de **Zelda** para consolas portátiles, sólo que aquí la cooperación es una opción, no una obligación, invitando al caos como quinto miembro del equipo. Pero insistimos, esto no está mal; al contrario, es lo que mantiene vivo al juego en cada nivel, saber que algo inusual ocurrirá.

Una de las quejas acerca del título está en dos de los personajes que puedes utilizar, nos referimos a los pequeños Toads, ya que muchos hubieran preferido ver a otras criaturas del universo de **Mario** ayudando en este reto, pero creemos que no es algo verdaderamente grave.

▼ No importando lo mal de la situación, **Yoshi** estará ahí.

Escenario interactivo
Úsalo para tu beneficio

Muchas veces lo que tienes que hacer es observar bien el escenario para usar los objetos y otros elementos para avanzar. De otro modo, te costará mucho trabajo. En el caso de la foto, la arena crea plataformas para que puedas saltar.



Nuevas habilidades

Fueron tres los poderes que debutaron en este juego. Te los presentamos

A volar

Con este peculiar casco, puedes mantenerte en el aire unos segundos.

Pingüino

Usando este traje se puede deslizar por varias partes del escenario. Resulta bastante útil para los niveles de nieve.

¡Congélalos!

Es parecido a usar la Flor de Fuego, sólo que aquí lo que disparamos es hielo, y los enemigos se transforman en bloques que podemos lanzar.

La música, como siempre, es muy buena, va con el tipo de escena que estás jugando. Pero no sólo se queda ahí, en esta ocasión es interactiva; es decir, va de la mano con algunos elementos del nivel, como es el caso de los enemigos, que al llegar a cierta tonada en la melodía bailan, para después continuar con sus pasos normales en las plataformas.

Puede parecer un detalle sin mucho valor, pero ya viéndolo desde la perspectiva del reto, cuando bailan se detienen y puedes aprovechar para derrotarlos fácilmente.



Tributos

¿Reconoces la escena?

Esta parte del juego nos recuerda al original **Mario Bros.** de Arcadia, situaciones como ésta encontraremos varias en todo el juego.

Los mundos secretos son otro apartado que debemos compartir, ya que cada uno de éstos tiene escenas que puedes evitar, o bien regresar para descubrir cómo entrar a ellas.

Lo mejor es tener un archivo con todos estos escenarios abiertos, aunque lograrlo te costará trabajo. Al igual que el mundo nueve, que te lo dan al terminar el juego, pero para entrar a él necesitas haber encontrado todas las monedas estrella en el título, tarea que no es para nada sencilla.

Nosotros te recomendamos que no te presiones a encontrarlas al inicio, búscalas después de terminarlo.



▲ Si tocas ese líquido morado, estás frito.

▲ Espera el momento para saltar.

▲ Para escapar del peligro, puedes tomar a un amigo.

Si estás a punto de perder una vida, puedes presionar el botón A para usar una burbuja y salvarte

New Super Mario Bros. Wii representa un avance, una evolución, como ya lo comentamos. De este concepto de plataformas, al que cualquier tipo de videojugador puede dedicar parte de su tiempo y no sufrir con la dificultad, todos pueden superarlo a su ritmo, dejando la posibilidad de diversión para todos, punto muy importante.

Mucho se ha comentado de que, dadas las capacidades de Wii, debió incluir juego en línea para cuatro personas. Es decir, jugarlo con tus amigos o algunos desconocidos sin que deban estar los cuatro reunidos. Honestamente, se perdería mucha de la diversión y de la magia del juego; que los jugadores estén presentes en el mismo cuarto es lo que lo vuelve sorprendente y adictivo como pocas obras.

Si no lo pudiste jugar cuando apareció, no te preocupes, aún es un títuo muy fácil de conseguir y a muy buen precio; además, si tienes suerte, puedes obtener el nuevo modelo de Wii que como extra traía este juego y el OST de **Super Mario Galaxy**, una de esas combinaciones que son difíciles de resistir, así que está en ti la decisión, pero desde ya nosotros te aseguramos horas de alegría y felicidad.

Pocos juegos como éste aparecieron para Wii. Es un desarrollo que, por donde lo mires, es perfecto.

▼ Un viejo amigo se une a la diversión en este título.

Super Mario Galaxy 2

Las estrellas volvieron a brillar



- Año de lanzamiento
2010
- Jugadores
1
- Opinamos
De las secuelas más esperadas de Nintendo



Violencia animada

Después del éxito que había representado **Super Mario Galaxy**, Nintendo decidió hacer una segunda parte. Realmente fue sorprendente ver que esto ocurriera, sobre todo porque en las últimas generaciones sólo había un juego de **Mario** por consola.

Pero en esta ocasión los mismos desarrolladores comentaron que tras terminar el juego original quedaron muchas ideas aún por implementar, por lo que la mejor manera de aprovecharlas era mediante una continuación, lo cual agradecemos.

Super Mario Galaxy 2 tuvo algunas diferencias respecto de la primera parte, una de las más recordadas fue el cambio en el desarrollo del juego.

En **Super Mario Galaxy** podíamos explorar libremente cada planeta, teniendo las estrellas necesarias. Se podía llegar a cualquiera, y ahí decidíamos cuál escenario tomar. Esto cambió en **Super Mario Galaxy 2**.

Para esta entrega se decidió simplificar el sistema con el que se visitaban los planetas, así que en lugar de un observatorio enorme con decenas de puertas para explorar, aquí sencillamente se colocó un mapa en el que vas avanzando como en los primeros juegos de la serie.



▼ Tal vez sólo quiere un abrazo... ¿no?



▲ También Luigi está listo para afrontar este gran reto.



▲ Siempre habrá una manera para volar.



▲ En ciertos momentos podrás ver antes los obstáculos a librar.

Lo anterior, de entrada, parece un punto en contra del juego, pero la verdad es que no es así. Es más, no te acuerdas de este detalle jamás, nunca se pierde el reto; al contrario, aumenta.

En **Super Mario Galaxy** había momentos en los que debías estar muy concentrado para tomar un estrella, pues un pequeño movimiento en falso y todo tu esfuerzo se perdía. Esto no sólo se mantiene, sino que también ha aumentado el reto; conseguir todas las estrellas es realmente para expertos. Ver tu archivo completo será un gran placer debido a las nuevas escenas de esta aventura.

Se ha logrado un equilibrio en los mundos, antes predominaban niveles en la esferas, donde la gravedad era parte vital. Aquí podemos visitar nuevos lugares dentro de los planetas, que en ciertos momentos nos recordarán lo visto en **Super Mario 64** o en **Super Mario Sunshine**.

Nuevos personajes se unen a esta aventura... pero no todos son amigables

Los enemigos son más complejos en esta versión, nos referimos a los jefe finales, sus mecánicas de comportameinto no son tan predecibles, te costará trabajo descubrir cómo derrotarlos. Lo mejor es que para hacerlo necesitas usar todos tus movimientos, no se trata únicamente de saltarles en la cabeza tres veces.

Eso ha quedado en el pasado, golpearlos requiere concentración, de que esperes el momento justo mientras evitas que te dañen. En definitiva, son batallas muy intensas que, lejos de frustrarte, disfrutas mucho; tu habilidad con el control se pone a prueba en cada salto y en cada giro.



▲ Esta escena en movimiento es sublime.

No estamos solos

Para cada uno de los problemas que tendremos, Yoshi podrá ayudarnos a resolverlos

Brillante

No des pasos a ciegas, con ayuda de este **Yoshi** podrás ver bien en dónde caminar sin riesgos.

Hasta las nubes

Si lo que quieres es llegar a lo más alto de cada escenario, este Yoshi es la respuesta.

Corre sin parar

En ciertos momentos lo mejor que puedes hacer es huir del peligro, para eso **Yoshi** rojo te ayudará.

Otro de los cambios es la aparición de **Yoshi**, el famoso personaje entra a la acción esta vez haciendo algo más que cargar a **Mario**.

Su interacción con el escenario es básica para avanzar, algunas ocasiones usando su lengua y otras con los movimientos especiales que tiene y que puedes apreciar en la parte superior de esta página. Tu instinto será el que determine dónde y cuándo usarlos.

Si quieres encontrar todas las estrellas, **Yoshi** será un factor importante. Sin su ayuda no lo conseguirás, así que en cada uno de los mundos en los que aparezca busca hasta en el último rincón, porque habrá alguna sorpresa que encontrar.

Nos hubiera gustado verlo en las batallas finales, algo así como lo que pasaba en **Banjo-Kazooie**, pero por desgracia no fue así, tal vez en un futuro lo veamos, ya que ofrece muchas posibilidades para afrontar las peleas.

Viaja sin problemas

Se ha cambiado la estructura en que se jugaba **Mario Galaxy**, ahora el entrar a cada mundo es mucho más sencillo.





▲ Listo para una batalla más.


▲ Usa las estrellas azules para viajar.

Nuevas técnicas

Para esta secuela también Mario ha incrementado sus habilidades

Giro

Algunos tornillos están muy flojos o muy apretados. Para solucionarlo, un giro y se acabaron los problemas.

Destruye todo

Acaba con todos los enemigos que puedas mientras usas este traje.

Caminando en el cielo

Con ayuda de este traje especial, puedes caminar o saltar en el aire, evitando que te caigas.

Busca en el escenario monedas, en momentos de apremio te recuperarán energía

No se trata de una simple actualización con niveles extra, **Super Mario Galaxy 2** representa la perfección que puede alcanzar un videojuego en cualquier género; en este caso, en el de plataformas.

La manera en la cual te conectas con todos los personajes por medio del control es fantástica, un giro de la muñeca y saltas. Apuntando a la pantalla puedes tomar destellos, o bien pequeñas estrellas azules que te permiten avanzar cuando la gravedad está en tu contra.

El diseño de niveles es magistral, las formas son precisas, justo para que utilices cada uno de los movimientos que has aprendido, al mismo tiempo evitan que hagas trampa, que te aproveches de mala manera.

En la pasada E3 todos esperábamos un nuevo **Super Mario Galaxy**, muchas fueron las personas que se molestaron cuando éste no se anunció. Paciencia, en cierto tiempo Nintendo mostrará el nuevo juego de **Mario**, la evolución que todos esperamos, y será en ese momento cuando sabremos por qué lo habían mantenido en secreto. Es seguro que nos sorprenderá y de alguna manera logrará romper los moldes que ellos mismos marcaron en **Super Mario Galaxy** y se perfeccionaron en **Galaxy 2**.

Tal vez más adelante, si corremos con suerte, se haga alguna adaptación en HD para Wii U. Sería una excelente noticia que no estaría nada lejos de la realidad, tomando en cuenta que ya se realizó con **The Wind Waker**, pero esto son sólo nuestros deseos, que ojalá se vean materializados.

Pueden pasar muchas situaciones en la vida de un verdadero videojugador, pero no jugar **Super Mario Galaxy 2** no es una de ellas. Es un título que te llevará a recordar por qué estás en este mundo, por esa diversión que te genera superarte a ti mismo, ser mejor cada día.

No tenemos que recomendarte esta obra, debe estar en tu colección. Para las nuevas generaciones este juego representa lo que en su momento hizo **Super Mario Bros. 3** en el NES: abrió la puerta a nuevas ideas, y desafortunadamente en este momento nadie lo ha podido copiar.



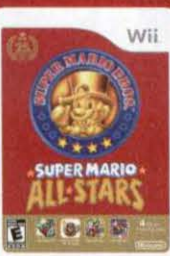
▲ **Encontrarás diferentes tipos de estrellas.**

Jugar Super Mario Galaxy 2 significa conocer el universo como debe ser, junto a Nintendo.

▼ **Super Mario Bros.**, el juego que comenzó una leyenda.

25th Anniversary

SUPER MARIO BROS.™



- Año de lanzamiento **2010**
- Jugadores **1-2**
- Opinamos **Adaptación de la versión de SNES en Wii**



Super Mario All Stars

Festejando al ícono más grande de los videojuegos

1985 fue el año en el que Nintendo nos trajo **Super Mario Bros.**, el juego que sería la carta de presentación del NES y donde los plomeros (**Mario** y **Luigi**) cambiaban notablemente su estilo de juego para ofrecernos una aventura en *sidescroll* que desde entonces sería jugada por millones de videojugadores alrededor del mundo.

Mediante el modo de juego simple, con un botón corres y con otro saltas, **Super Mario** ganaba terreno ante sus principales competidores: hizo papilla a **Alex Kidd** y puso en segundo plano a **Sonic**, ambos de SEGA.

En 1993 Nintendo lanzó un compendio con los tres títulos de NES (**Super Mario Bros., Super Mario Bros.: The Lost Levels, Super Mario Bros. 2** y **Super Mario Bros. 3**), que era una compra obligada para los coleccionistas, y justo esa edición es la que llega a Wii para festejar los 25 años de vida de este par de héroes de fantasía, aunque en realidad nos hubiera gustado más que los de Kioto hubieran optado por

Super Mario Bros. 2 apareció primero en América y posteriormente en Japón, con el nombre Super Mario USA



Cuatro excelentes títulos en un mismo disco

El legado histórico del NES, con el aspecto gráfico de SNES



Super Mario Bros.

Aquí aprendimos que hasta en el lugar menos común podíamos encontrar secretos. Como el legendario mundo 1, aunque lamentablemente este *bug* ya no ocurría en la versión de SNES.



Super Mario Bros. The Lost Levels

Este título fue el original **Super Mario Bros. 2**, exclusivo para Japón. Está considerado como uno de los más difíciles de la serie. En América lo conocemos como **The Lost Levels**.

Super Mario Bros. 2

Cuando no trajeron el original **SMB2** a nuestro continente, Nintendo adaptó **Doki Doki Panic 2** al mundo de Mario. El resultado fue este título de ensueño.



Super Mario Bros. 3

Memorable entrega para Nintendo, quizás uno de los juegos mejor valorados y más entrañables de la serie. Aquí por primera ocasión nos transformábamos en castor y otros animales.



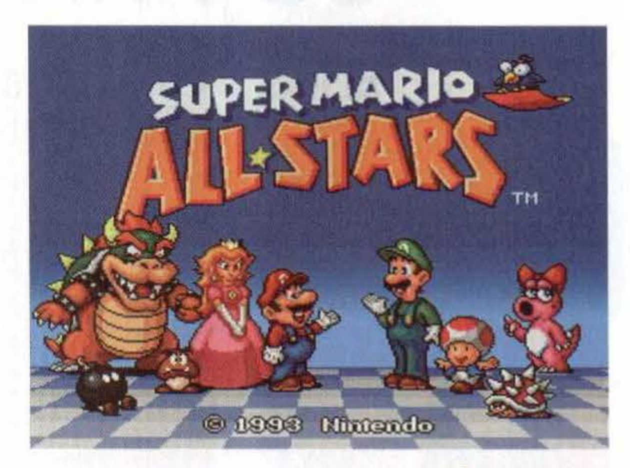
una versión especial que incluyera **Super Mario World** o, mejor aún, que fuera una secuela directa de **Super Mario All Stars** que abarcara desde N64, SNES hasta GameCube. ¿No crees?

No obstante, esta edición de Wii sigue siendo una pieza de colección, más aun cuando llega con complementos tan exquisitos como el *soundtrack* oficial con temas y sonidos (efectos) que incluye desde el primer título hasta **Super Mario Galaxy 2**, y por si fuera poco, un disco adicional con entrevistas, cronología y arte original de la serie (con diseños que van desde 1985 hasta 2010). Hasta ahora es el *set* más completo que ha tenido el plomero y, claro, jugar los títulos que iniciaron la leyenda nunca deja de ser atractivo.

Como puedes ver en las imágenes de arriba, los juegos vienen en versión *remake*, que fue como apareció únicamente para **Super Mario All Stars**.

Para que disfrutes al máximo la experiencia de este título, podrás jugarlo simplemente con el control de Wii en posición horizontal, dando la sensación de tener en las manos el control de NES.

Además, ahora puedes guardar tus avances en cualquier momento, así como visitar cuantas veces quieras los niveles que previamente hayas completado, en lugar de tener que volver a recorrer todo el juego para llegar al punto necesario. Sin duda una opción infaltable para los fans.



▲ **Birdo** apareció por primera ocasión en **Super Mario Bros. 2**.

Esperemos que en algún momento Nintendo ponga este compendio en la eShop, ya será para Wii U o N3DS.

▼ **¡Mario** llega al Nintendo 3DS con el pie derecho!

Super Mario 3D Land

El juego en 3D que no puedes dejar pasar



La llegada del Nintendo 3DS marcó una nueva era de consolas portátiles, pues no sólo está respaldada por la experiencia de las compañías que lanzan sus juegos en ella, sino también por su increíble tecnología que nos permitió ver todo en 3D, dándole una nueva perspectiva a los títulos que han salido aprovechando dicha característica para ofrecer algo más allá de lo que estábamos acostumbrados.

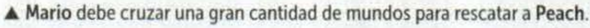
El primer título de **Mario** en aparecer para este sistema difirió de lo que vimos en el afamado **New Super Mario Bros.**, pues aquí en lugar de una aventura en 2D con efectos visuales, en esta entrega su *gameplay* es en 3D, que lo convierte en una perfecta combinación del estilo de **Super Mario 64** con elementos tradicionales, especialmente sacados de **Super Mario Bros. 3**.

Al igual que la mayoría de los juegos de esta franquicia, la historia no va a ganar premios a la originalidad, pues el objetivo principal es salvar nuevamente a la princesa **Peach**, quien ha sido secuestrada por **Bowser** y sus hordas de fieles seguidores. Aunque, siendo sinceros, esto nunca ha afectado a lo importante en estos títulos; es decir, que la diversión de su modo de juego es lo que más vale.

Claro que no se trata de un cartucho más, pues tiene mucho que ofrecer para que la experiencia sea toda una maravilla, especialmente para los fans de estos personajes tan memorables.

Uno de los títulos que mejor aprovechan la tecnología del Nintendo 3DS





▲ Mario debe cruzar una gran cantidad de mundos para rescatar a **Peach**.



▲ Hay peligros y enemigos conocidos, pero renovados.



▲ La acción está al máximo en todo momento.

Acción en otra dimensión

Curiosamente, hay gente que prefiere jugar sus títulos sin la tecnología 3D, pero sin duda hacerlo en **Super Mario 3D Land** es una barbaridad. Se puede jugar sin problemas en 2D, pero el efecto de profundidad que te da la 3D hace que la experiencia sea increíble, pues hay una gran número de escenas en donde debes dejarte caer de grandes alturas, ¡y con la tercera dimensión se ve totalmente grandioso!

Si necesitáramos describir la forma de jugarlo, lo más práctico sería sin duda decir que es una remasterización de **Super Mario Bros. 3**, puesto que la mayoría de los movimientos, poderes y forma de pasar cada nivel es muy similar a este gran clásico del NES. Y por otro lado, gracias a la perspectiva en 3D se disfruta de una manera tan distinta, que se cuenta como un título aparte sin problema alguno.

El ítem que define tanto la jugabilidad, como el concepto de esta entrega es la Super Leaf, que da a los héroes el poder de *Tanooki*, y por esto mucho del *gameplay* está pensado para explotar esta habilidad. No obstante, la idea que revoluciona la situación es que ahora también los enemigos aprovechan el poder de este ítem para hacer frente a **Mario**, así que no será nada raro ver Goombas, Thwomps, e inclusive usar al mismísimo **Bowser** para cambiar radicalmente la manera de atacarte. Además de esto es posible utilizar nuevos movimientos con la Super Leaf para vencer a tus oponentes.

También está la Invincibility Leaf, que aparte de que tiene el poder de *tanooki*, permite a su portador ser -como su nombre indica- invencible. Este ítem aparece cuando mueres más de cinco veces seguidas en un mismo nivel. Es una manera de ayudarte a pasar los desafíos, pero la mayoría sentimos que usarlo hiere nuestro frágil orgullo de competencia. Por eso, para no perder, hay que practicar bastante.




▲ ¡Las escenas con estos bloques son sorprendentes!



◄ Nuevos enemigos tratarán de detenerte en tu jornada.



▲ ¡Mario, no pierdas la calma!



▲ Los escenarios están llenos de detalles.

El nivel de reto es muy bueno, y se pone mejor cuando quieres superar los niveles especiales, ¡particularmente con **Luigi**!

Simplemente infaltable

Esta entrega de la serie de **Mario** es realmente una experiencia que no puedes dejar de conocer. Tiene muchos aspectos que la convierten en todo un clásico imperdible para los fans de la franquicia, como el hecho de que puedes conseguir ítems y regalos por medio del StreetPass que haces con tus amigos y los jugadores que te vayas encontrando, tengan o no este título. Cuando esto pasa, puedes conseguir todo tipo de poderes y vidas en las casas hongo, además de otros *bonus*. También está la opción de habilitar los niveles especiales y al mismísimo **Luigi**, cuya movilidad es distinta a la de **Mario**. Por esta razón, algunas partes son más complicadas con él, y otras son mucho más sencillas usando a cada hermano. Como verás, éste es un juego que debes conocer, y por fortuna está disponible tanto en su formato físico como en el descargable en la eShop de Nintendo, así que no tienes pretexto para no encontrarlo. Lo que sí reconocemos es que dolió un poco la falta de un modo cooperativo o *versus*, pero aun así vale mucho la pena. Lo bueno es que tuvo una secuela: **Super Mario 3D World**, en la que sí puedes vivir la aventura acompañado de otros tres jugadores para que experimentes toda la diversión que este título tiene, con varias nuevas sorpresas y poderes (no olvides leer acerca de él en este especial). Si no has jugado **Super Mario 3D Land**, no dudes en hacerlo, te aseguramos que es una gran opción que no debes dejar pasar.



¿Qué pasó aquí?
¡Ahora hasta los malos tienen "colita"!

Gracias al poder de la Super Leaf, también los enemigos de **Mario** pueden usar sus cualidades. ¡No te dejes sorprender, acábalos!

Puedes comprar este juegazo en formato físico o digital en la eShop, para que aumentes tu colección.

BRAVELY DEFAULT™



▼ Inicia la competencia para conseguir más monedas.

New Super Mario Bros. 2

El primer juego con DLC de la franquicia



- Año de lanzamiento
2012
- Jugadores
1-2
- Opinamos
Luce espectacular en la pantalla del Nintendo 3DS XL



Travesuras cómicas

Mario y **Luigi** consiguieron la secuela de la línea "**New**" y, con ello, múltiples novedades que hacen de este juego una mejora real respecto del título anterior.

Por ejemplo, ítems especiales que llenarían los escenarios de colores resplandecientes, así como la posibilidad de juego cooperativo y misiones de desafío que te mantienen jugando y compitiendo contra usuarios de todo el mundo, para ver quién logra la mayor puntuación en ciertos escenarios. Tus números se suben a los tableros de puntuaciones. Además, con la llegada del N3DS y las nuevas posibilidades de comercialización a través de la eShop (mucho más robusta la pasada DSiWare e incluso WiiWare), Nintendo comenzó su paso por el transitado camino de las descargas de complementos digitales o, como se le conoce comúnmente, los DLC.

De esta forma, se logran expandir las misiones de desafío (Coin Rush) ofreciendo niveles que requieren de toda tu atención y habilidad, a un precio razonable. Por si pensabas que completar los niveles principales era muy fácil, aquí tendrás otra forma de comprobar tu maestría en la serie **New Super Mario Bros.**

Por supuesto, la calidad visual es otro de los puntos atractivos, el juego luce simplemente espectacular; la calidad de diseño de escenarios, iluminación, detalle en el movimiento de los personajes principales y la variedad de

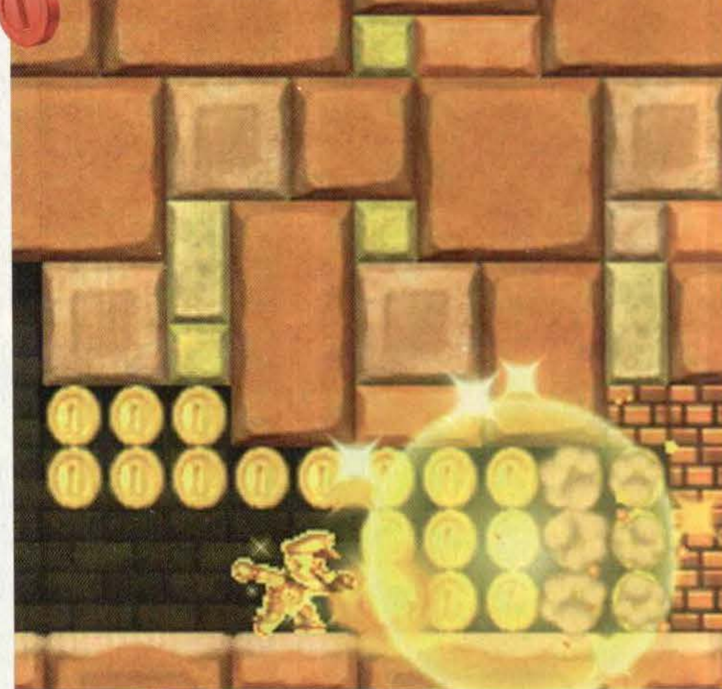
La diversión evolucionó a través de la tercera dimensión del portátil



▲ El juego conserva la acción en *sidescroll*.



▲ Utiliza las telarañas para cruzar por estos espacios.



▲ **Mario** adquiere el color dorado, mientras que **Luigi** será plateado.

elementos en pantalla enriquecen tu experiencia visual, y qué mejor si se complementa con el impecable *soundtrack* que está compuesto por Kenta Nagata, quien sustituyó en esta ocasión a Koji Kondo.

¿Cómo se juega?

NSMB2 Mantiene la acción en *sidescroll*, que ya se ha vuelto clásica en los juegos del plomero. Aquí los cambios, a diferencia de la versión anterior, es que puedes jugar con **Luigi** en el modo individual (al final te diremos cómo) o cooperativo, sólo que en esta última cada uno de los jugadores debe poseer su propio Nintendo 3DS y tarjeta de juego. Lo interesante es que contrariamente a entregas anteriores (**SMB**, **SMB2**, **NSMB**, etc.), aquí los dos jugadores estarán simultáneamente en la escena, logrando cierta semejanza con la versión de Wii. Realmente hubiera estado espectacular que hasta cuatro personas se conectaran en el N3DS, pero eso quizá lo podamos ver en las próximas ediciones. Otro aspecto atractivo es que regresa la Super Leaf para convertir a los héroes en mapache (**Mario**) o zorro (**Luigi**), dándoles posibilidad de volar durante unos instantes o atacar con la cola.



La nueva era dorada de Super Mario

Sin lugar a dudas, esta versión inyectó bastante energía a la franquicia y dio paso a ítems espectaculares no antes vistos

Mario dorado

Al estar en esta forma, dispara tanto como puedas. Cada enemigo se transformará en monedas, así que es perfecto para tus puntuaciones.

Lakitu

Cuando **Mario** pasa por un aro dorado, cambiará el color de **Lakitu**, ahora él arrojará monedas.

Bullet Bill dorado

Una bala normal adquiere este color especial cuando el plomero cruza un aro dorado.

Flor dorada

Aparece por primera ocasión en **NSMB2** y da la capacidad de arrojar bolas de fuego dorado.

Hongo dorado

Surge dentro de la modalidad de juego Coin Rush. Al tomarlo, ganas de 50 a 100 monedas.



▲ La primera aparición de los **Boo** ocurrió en **Super Mario Bros. 3**.

NSMB2 fue el primero de la franquicia Super Mario Bros. disponible simultáneamente en compra física y digital

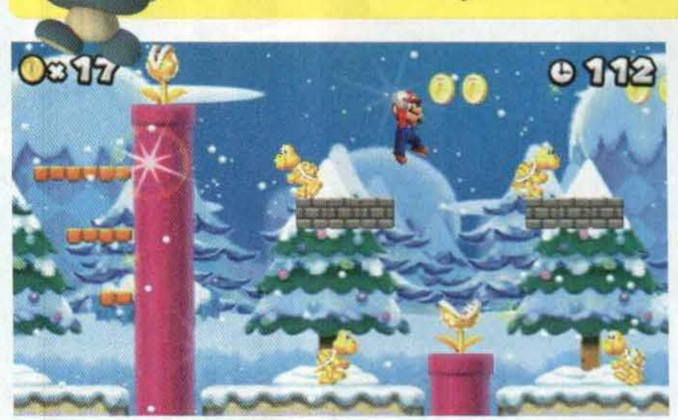
Listos para la aventura

Como ocurre en la serie, la novedad es en lo que recae el peso del juego. Todo inicia cuando los koopalings se aparecen por los rincones del castillo de **Peach**, montados en el flamante transportador que solía ser de **Bowser**. Rápidamente, los invasores atrapan a la princesa y huyen del lugar, así que los plomeros no dudan ni un segundo en ir tras ellos. **New Super Mario Bros. 2** es un título que debe estar presente en todas las consolas N3DS. La variedad de escenarios, enemigos y retos te mantiene jugándolo aun cuando ya lo hayas terminado en copiosas ocasiones; además, está repleto de secretos y extras, como la posibilidad de obtener una pantalla de título alterna al juntar un millón de monedas. Y claro, no podían faltar las estrellas que adornarán tu archivo, mismas que representan qué tantos logros obtuviste en el juego, algunos de ellos requieren de que termines todas las escenas sin utilizar la hoja especial, así como obtener el máximo número de vidas.

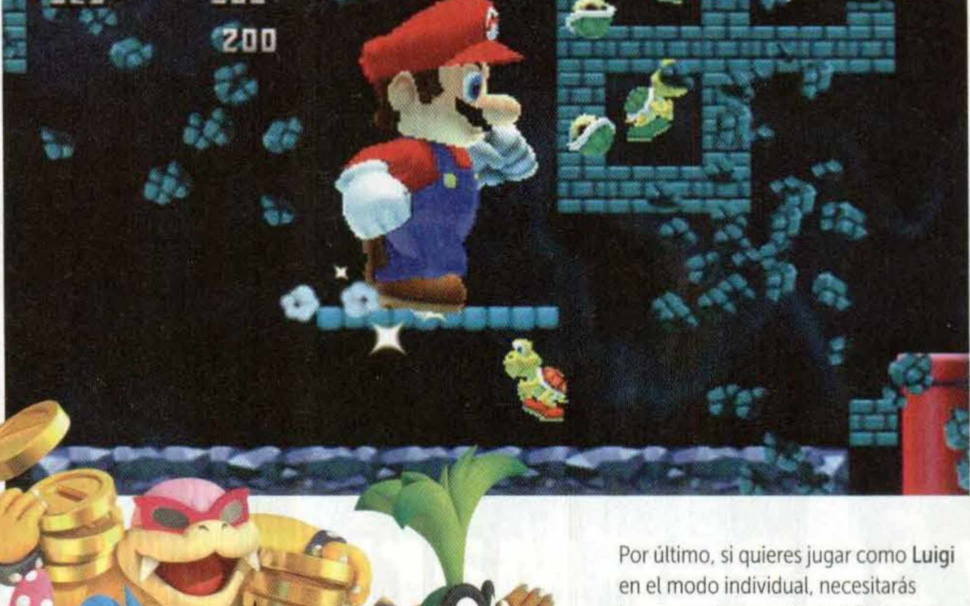
Como detalle curioso, al lograr este último objetivo, **Mario** se quitará la gorra y dejará al descubierto su cabello, pero en cuanto pierda una vida volverá a cubrirse la cabeza.



▲ ¿Qué nivel de SMB3 te recuerda esta foto?



▲ Los escenarios de nieve tienen cierta decoración navideña.



◀ **Mega Mario** vuelve para destruir todo lo que esté a su paso.

▼ Regresan los **koppalings**. ¡Derrótalos!

Por último, si quieres jugar como **Luigi** en el modo individual, necesitarás terminar el juego principal (derrota a **Bowser** en su escenario final). Después, mantén presionado (en la pantalla de selección de archivo) los botones L y R mientras eliges tu juego.

Este título está disponible en formato físico o en su edición digital a través de la eShop de N3DS.

El juego dorado

En contraste con otras versiones, aquí uno de los objetivos alternos es conseguir el mayor número de monedas.



Los koopalings

Siete discípulos de **Bowser** listos para pelear

Muchos piensan que estos personajes son hijos del rey de los koopa, pero no es así. No hace mucho Nintendo comentó que no existe parentesco alguno. El único hijo (oficial) de **Bowser** es **Junior**, a quien vimos por primera ocasión en **Super Mario Sunshine**.

▼ El equipo que tiene que salir adelante de tan complicada misión.

New Super Mario Bros. U



• Año de lanzamiento
2012
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Competencia y trabajo en equipo en cada nivel

Comedia animada

© Nintendo

Una gran aventura para cuatro personas

Wii U llegó al mercado con un gran catálogo de juegos para elegir, pero de entre todos el que más brillaba era **New Super Mario Bros. U**. El primer título de Mario para la siguiente generación de consolas hacia su debut con algunas dudas pero, como siempre, terminó siendo extraordinario.

La serie **New Super Mario** tiene un objetivo principal, y es mantener vivo el género en 2D, aprovechar el poder de las nuevas consolas de Nintendo para mejorar un estilo que fue abanderado de las primeras generaciones, trabajo que cumple de manera perfecta.

Está de más hablar de la historia de este juego, todos la conocemos de sobra, **Peach** es secuestrada y tenemos que salvarla de las garras de **Bowser**.

Sí, en ese sentido no se ofrece algo nuevo ni es la intención de este título hacerlo, simplemente es el pretexto para disfrutar de la aventura.

Se puede jugar controlando a un solo personaje, o bien con hasta cuatro amigos más; todos participando en la acción, aunque de manera distinta.

Cuatro personas controlan a **Mario**, **Lugi** y a dos **Toads**, para recorrer todos los niveles de cada mundo. En esencia, no hay cambios en la movilidad,mientras que el quinto jugador, apoyado en el GamePad, coloca bloques de colores para que el resto del equipo pueda librar algunos obstáculos.

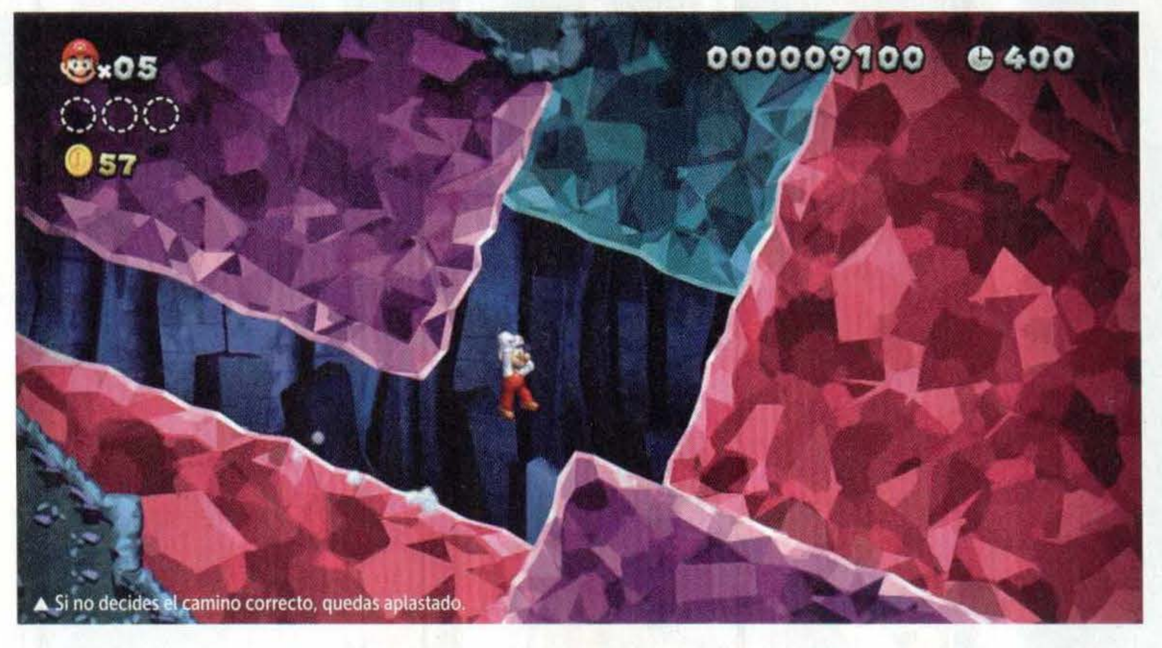
Yoshi es otro de los personajes que te ayudarán para llegar a la meta en todos los niveles



▲ La moneda en este caso es muy fácil de tomar.



▲ No siempre es bueno tener a distancia tus compañeros.



▲ Si no decides el camino correcto, quedas aplastado.


▲ En el DLC **New Super Luigi U**, este personaje es invencible.

En este punto radica toda la magia y el atractivo del título, nadie se queda fuera de la jugada ni mucho menos, además de que se justifica la dificultad. No queremos decir que sea muy complicado terminar el juego, para nada, pero si deseas hacerlo al cien por ciento, debes recolectar tres monedas gigantes en cada escenario. Algunas son muy obvias, prácticamente caminando puedes tomarla, pero para otras necesitas de toda la ayuda de tus compañeros; quien tiene el GamePad, es el secreto para el triunfo, un bloque en el momento correcto y tomar las monedas parecerá un juego de niños; es más, algunas son casi imposibles de recolectar si no es por este método en equipo.

Jugando donde quieras
Adiós a la pantalla como la conocíamos

Puedes disfrutar de esta aventura con cualquier tipo de control compatible con Wii U y Wii, pero sólo con el GamePad jugarás sin necesidad de que tengas una pantalla conectada a tu Wii U, bastante cómodo.





Nuevas habilidades

Son muchos los movimientos que debes aprovechar en este gran título.

Bellota

Éste es el ítem que te permite tomar prestadas las habilidades de la ardilla.

¡A volar!

El traje de ardilla es la gran novedad del título, con él puedes volar y planear para aterrizar de manera segura.

◄ Esta nueva habilidad para **Yoshi** es muy útil en escenarios como este.

Un salto seguro

Puedes utilizarlas para rebotar y llegar a lugares nuevos para explorar.

Nubes voladoras

No son como las de Dragon Ball, pero igual pueden ayudarte o perjudicarte.

Goomba con alas

Un doble salto, y terminas con este molesto enemigo.

En el mar...

De inocente aspecto, este pez puede acabar contigo con sólo tocarte.

▲ ¿No recordaron Yoshi's Story?

Puedes encontrar diferentes caminos si exploras con la ayuda de los bloques que colocas con el GamePad

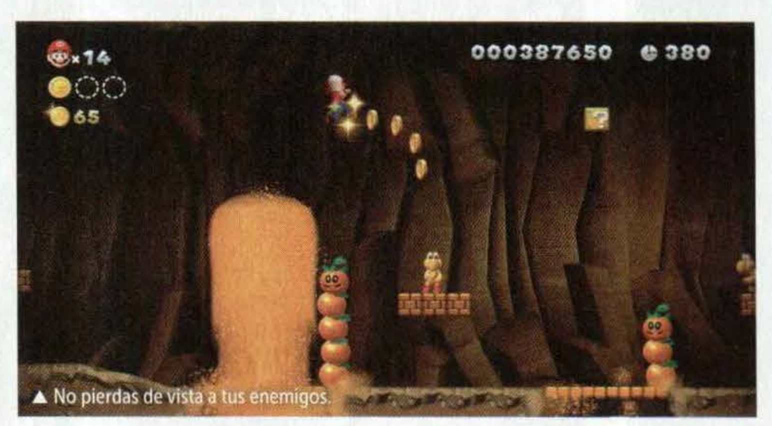
Para completar la experiencia se lanzó tiempo después un DLC para el juego, **New Super Luigi U**, en el que el hermano de **Mario** era el protagonista, apoyado por dos Toads y Nabbit, que como ya comentamos es invencible debido a la elevada dificultad del título.

El concepto general de este desarrollo fue excelente, una maravilla que te dará muchas horas de diversión con tus amigos. Las situaciones que se crean en cada nivel son únicas, y por eso se vuelve un indispensable en tu colección para Wii U, al igual que su DLC, que aunque tal vez te haga aventar el control un par de veces, lo vas a disfrutar. Esperemos que pronto haya una nueva entrega en esta serie, aunque quizás ahora sea el Nintendo 3DS el encargado de recibirla, pero bueno, sólo el tiempo lo dirá.

Wii U no pudo tener mejor comienzo, un juego extraordinario para todo tipo de jugador.



▲ No todo es competencia, también hay que colaborar.



▲ No pierdas de vista a tus enemigos.

¡Quítate rápido!

Estos enemigso que conocimos en la tercera parte de la serie se han vuelto clásicos en los niveles donde enfrentamos a los jefes finales.



▼ Horas de reto y diversión nos esperan en esta entrega.

Super Mario 3D World

Regresando a los orígenes de las plataformas



- Año de lanzamiento **2013**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **La mejor obra en lo que va de la generación**



Violencia animada

Este título ha sido una de las sorpresas más grandes que hemos tenido de parte de la franquicia, ya que absolutamente nadie esperaba el anuncio. Lo normal era ver algo como **Mario Galaxy 3**, pero Nintendo, como siempre, nos preparaba algo único.

El éxito que tuvo **Super Mario 3D Land** en el Nintendo 3DS fue asombroso, es uno de los títulos más vendidos para la consola. Tiene muchas cualidades, pero resaltaríamos una, que también se hace presente en **Super Mario 3D World** y lo vuelve especial, el regreso a las raíces de la serie. Ese punto es el clave, el más importante para el triunfo de estos dos juegos de **Mario**.

Seguramente se deben de estar preguntando cómo es que volvió a sus orígenes la serie, si es un juego en 3D, ¿no es así?
Pues bien, sólo tenemos que hacer un poco de memoria y recordar que a partir de **Super Mario 64** el estilo de la serie cambió; se tenían que cumplir objetivos muy variados en cada misión, esto para obtener una estrella, situación que se repitió en **Super Mario Sunshine** y **Super Mario Galaxy**.

Tanto en **Super Mario 3D Land**, como en **Super Mario 3D World**, se regresó a tener que completar un nivel, recorrerlo, llegar al final y ahí bajar la bandera, indicando que ya hemos superado la meta.

Un verdadero juego de siguiente generación, una obra maestra

Este concepto es el que repite en esta obra para Wii U, lo cual para muchos ha representado el mayor acierto. No sabemos si será definitivo, pero por lo pronto vuelve muy adictivo el estilo de juego, con misiones rápidas.



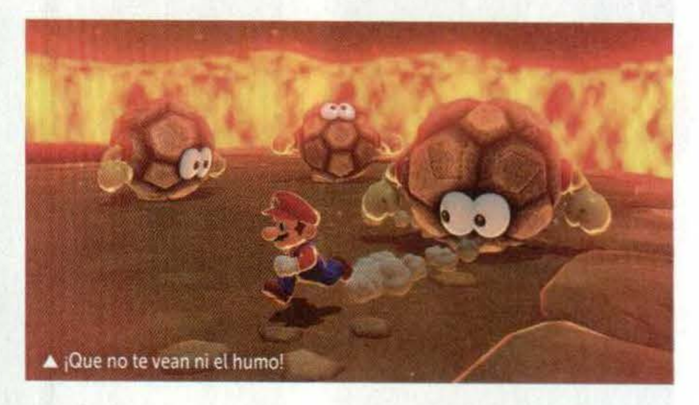
◀ A veces las soluciones son más grandes que los problemas.



▲ Ahora hasta los enemigos pueden usar tus poderes.



▲ En la parte superior de las nubes hay una sorpresa.



▲ ¡Que no te vean ni el humo!

Comencemos por hablarte un poco de la historia, si es que se puede nombrar así al simple pretexto para una obra descomunal como ésta.

En esta ocasión no ha sido secuestrada la **Princesa Peach** por **Bowser**... ahora secuestró a unas simpáticas hadas de colores, a quienes debes ayudar.

¿Por qué **Peach** está a salvo esta vez? Muy sencillo, porque ahora ella será parte de los protagonistas, de los personajes jugables; hará equipo junto a **Mario**, **Luigi** y **Toad**.

Aquí viene lo importante de este juego, puedes disfrutarlo de manera individual, usando al personaje que decidas y cambiarlo antes de entrar a cada escena. Cada uno tiene diferentes cualidades, que te pueden facilitar las cosas dependiendo de tu estilo de juego, así que lo mejor será que pruebes con todos hasta que tengas ya decidido con quién te vas a quedar. Esto fue sin duda un punto positivo.

Niveles muy largos
Busca siempre la bandera de media meta



Para no sufrir de más, debes de tocar las banderas de media meta que están en los diferentes niveles, excepto si estás buscando las estrellas verdes y una ya se te pasó. En ese caso no es recomendable, es mejor pasar el nivel por completo sin usarlas.



▲ Todos contra el rey del juego.

Los movimientos extra

Son espectaculares y te ayudan en todo momento

Mario Minino

Con este traje, además de ganar en velocidad puedes trepar por las paredes.

Fuego

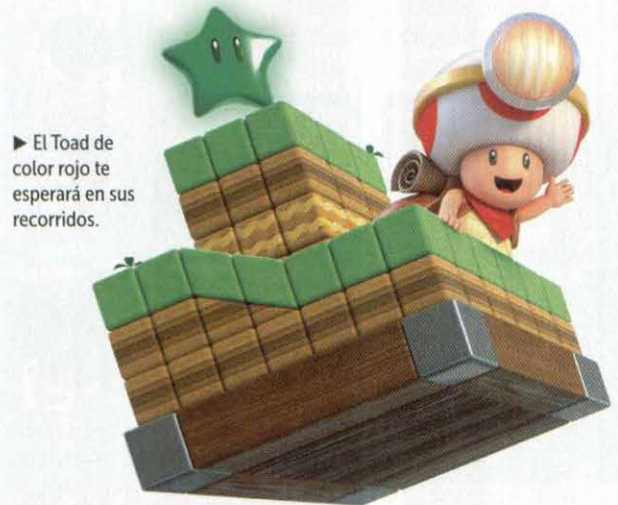
Ahora todos los personajes pueden disparar fuego.

¿Vista doble?

Si tomas las cerezas, podrás aumentar el número de personajes en pantalla.

Rosalina

Ella tiene un nuevo giro que realiza para golpear enemigos.



▶ El Toad de color rojo te esperará en sus recorridos.

Tener un archivo con todas las estrellas es sólo el comienzo del verdadero reto

Lo anterior, ¿a qué juego te recuerda? Se trata de una clara referencia a **Super Mario Bros. 2** para NES, en el que podías usar a los mismos personajes, aunque nunca simultáneamente, siendo esta última una de las novedades en **Super Mario 3D World**.

Puedes jugar con hasta tres de tus amigos, cada uno controlando a un héroe. Sí, se vuelve más caótico que en la serie **New Super Mario** al tratarse de un juego en 3D, pero nada que unos cuantos minutos con el control no arreglen. En ese sentido, debemos decir que se juega de maravilla con el control que elijas, incluso con el Wiimote.

Una vez que llegas a los niveles en el espacio puedes desbloquear a un personaje extra. Se trata ni más ni menos que de **Rosalina**.



▲ Vas a recordar a **Super Mario 64**.



▲ Intenta tomar todas las monedas posibles.

De lo mejor del juego son lo niveles, su complejo diseño te hace disfrutar cada salto, cada rebote. Es una verdadera maravilla, de esos títulos que simplemente no quieres terminar jamás, pero que, por fortuna, una vez que has visto el final te siguen ofreciendo un reto extra, nuevos niveles y desafíos.

Si juegas con el GamePad, tienes algunas ventajas, como eliminar a ciertos enemigos con tocarlos, o bien desaparecer obstáculos.

Super Mario 3D World es el primer juego que pertenece por completo a la nueva generación de consolas, que demuestra lo que debe hacerse cuando se habla de videojuegos, que indica el camino correcto, pero que al mismo tiempo destruye por completo las esperanzas de otras compañías en el género de las plataformas. Nintendo lo ha robado, por siempre ha sido suyo y con esta compleja obra lo comprueba, de modo que para el futuro sólo podemos esperar una evolución aún más grande, del nivel que vimos en **Super Mario Galaxy**. Es lo que esperamos de Nintendo.

No estamos ante un juego común, es todo un homenaje a la serie, en cada momento vemos detalles que nos hacen recordar los títulos del pasado, pero que al mismo tiempo nos sorprenden por ver cómo los han implementado con éxito en un estilo completamente nuevo.

Ha llegado el momento de que compruebes por ti mismo la enorme belleza de esta joya, no tiene límites en cuanto a las emociones que logra producir. Es el juego que te obligará a comprar un Wii U, si es que aún no cuentas con uno. El juego de 2013, sin ninguna duda.

Las tres dimensiones jamás habían recibido un tratamiento tan sublime como en este juego.

Enemigos de todo tipo

Tendrás que derrotar a varios rivales, si quieres salvar el día como de costumbre



Pom Pom
Debes tener mucho cuidado con sus ataques, son rápidos.

Boom boom
El eterno rival que te espera en los castillos de menor rango.

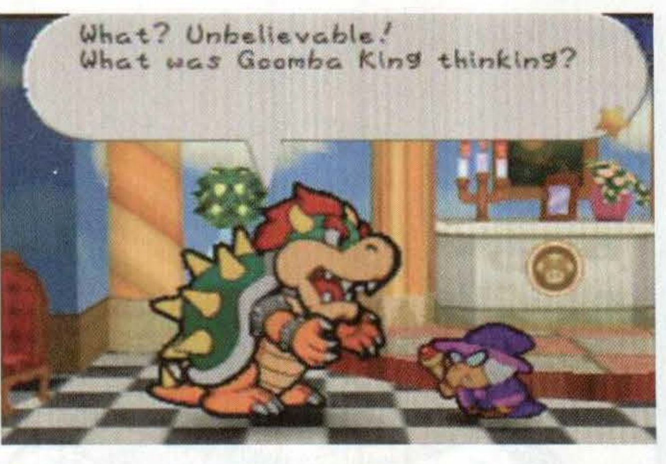
Bill Banzai Cat
La misma bala enorme de siempre, pero ahora con *cosplay* de gato para hacerla más amenazadora.

▼ Luego del éxito de **Super Mario RPG**, llega otra aventura.



Mario en papel

El Reino Hongo convertido en papel



◄ **Kammy Koopa** es una bruja que está a las órdenes de **Bowser**.



► El general **Guy** es el líder de la banda **Shy Guy**.

◄ Clara referencia a las **Tortugas Ninja**, ¿no lo crees?

Paper Mario



• Año de lanzamiento
2001
• Jugadores
1
• Para resaltar
Buen juego, aunque no tan intenso como Super Mario RPG

Violencia animada

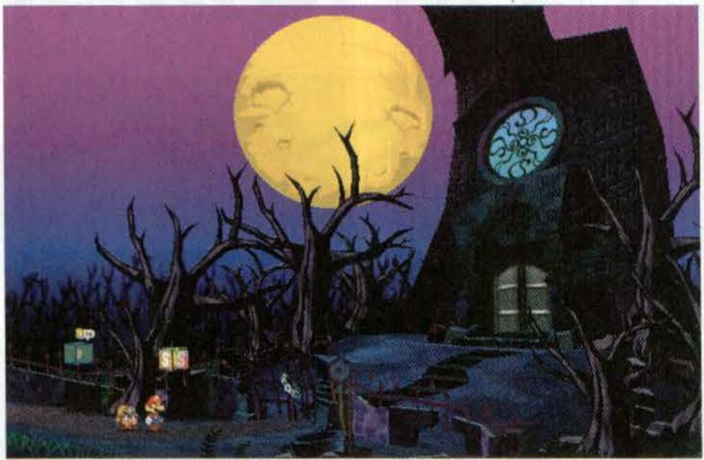
Cuando Nintendo anunció que trabajaba en un nuevo título de **Super Mario** que no pertenecería a la línea principal y que sería del género RPG, muchos pensamos que podría ser la esperada secuela del título de Square. Pero, por desgracia, eso cada vez se veía más lejano, pues ambas compañías habían tenido ciertos problemas que prácticamente duraron hasta hace pocos años.

Por ello los de Kioto encargaron a Intelligent Systems el desarrollo de una nueva aventura que tuviera elementos RPG y, hasta cierto punto, que conservara características del juego de Super Nintendo, sin que se preste a interpretarse como una secuela. Así, los nuevos desarrolladores optaron por darle un aspecto de papel; con ello, el plomero ganaría nuevas habilidades, como moverse por las paredes o meterse por sitios realmente angostos. Visualmente, fue bien recibido y su concepto de *gameplay* y temática también lograron reconocimiento por parte de los fans y de la prensa en general. Eso sí, la dificultad no era el punto más fuerte, pues ahora nos enfrentábamos a una aventura divertida que realmente no demandaría mucha habilidad, sino que se centraría en el goce de los escenarios, la diversidad de los personajes y la trama que se revelaría poco a poco mientras conocías a los personajes involucrados.

¡Usa tu martillo, Mario!

Compra en alguna tienda este poderoso ítem y golpea a tu rival.





◄ No podían faltar los escenarios sombríos y tenebrosos.



▲ **Sir Grodus** es el líder de los X-Nauts.

◄ El enfrentamiento de **Bowser** contra **Lord Crump**.

The Thousand-Year Door



- Año de lanzamiento **2004**
- Jugadores **1**
- Para resaltar **Grata evolución en la experiencia de juego**

Everyone E ESRB
Violencia animada

Llegó el Nintendo GameCube y, poco después, la secuela de **Paper Mario**, también por parte de Intelligent Systems.

En esta ocasión, **Mario** debe emprender una nueva travesía para encontrar los siete cristales de estrella, necesarios para abrir la puerta de los mil años. Pero eso no es todo, los villanos conocidos como **X-Nauts** secuestraron a la princesa, por lo que el plomero también deberá ir en su auxilio. Durante la misión recorrerás diferentes pueblos para conocer a todo tipo de personajes que pueden aportar información para progresar en tu aventura. Dentro de las ventajas de vivir en un mundo ambientado en papel está que nuestro héroe podrá hacer un poco de origami y convertirse en avión o barco para completar algunos de sus objetivos. Toma en cuenta que incluso el viento es un factor relevante, así que si no puedes pasar por algún lugar, checa en los alrededores, quizás encuentres una corriente de aire que te transporte a un sitio nuevo. **Paper Mario: The Thousand-Year Door** sobresale por su argumento; se nota la experiencia de los desarrolladores en la narrativa de la historia y, más que nada, en cómo presentan las diferentes escenas, transportándote a nuevos lugares que existen en una remota parte del Reino Hongo. Como detalle curioso, uno de los personajes que acompañan al plomero en esta misión es **Yoshi**, pero no el que conocemos, sino una versión *punk*. Asimismo, el poderoso rey de los koopa también estará de tu lado, aunque primero deberás vencerlo. De igual manera, podrás controlar a **Peach** en ciertos momentos, mientras busca la forma de escapar de sus captores.

Durante los combates puedes utilizar un comando especial para que un público te ovacione y obtengas más poder

▲ Niveles inspirados en el Super Mario original.

▼ Bowser y Peach, ¿por fin se casan?

▲ Con la llegada del Wii, el juego adoptaba nuevas perspectivas.

Super Paper Mario

Al inicio se decía que llegaría una secuela de **The Thousand-Year Door** al Nintendo GameCube; sin embargo, el tiempo pasó y no se concretó. Poco después el proyecto siguió adelante, pero en Wii; de esta forma, se aprovecharía el nuevo potencial de *hardware* para ofrecer una experiencia de juego diferente y, más que nada, que enriqueciera más el entorno gráfico y de *gameplay*.

El uso de las 2.5 dimensiones, o mezclas de juego bidimensional con elementos de profundidad en 3D, lo volvía un desafío visual que incluso aún luce bastante bien. De hecho, también se agregaron detalles relacionados con los juegos de la saga principal del plomero (**Super Mario Bros.**), haciendo que te sintieras mucho más inmerso en el mundo de **Mario** que en los títulos de papel anteriores.

La temática nos presenta a un nuevo villano, el conde **Bleck**, un hechicero que posee un libro que podría provocar el caos en todos los territorios.

Para lograr su objetivo, este oscuro personaje requiere que se cumpla una de las acciones descritas en dicho texto: que una princesa se case con un monstruo. Lógicamente, la primera opción es unir a **Bowser** y a **Peach**, y así se cumple su deseo. Un hoyo negro comienza a absorber al mundo y, de no hacer nada, sería el fin de todo, así que **Mario** debe luchar con todo su poder para evitar una nueva catástrofe.

• Año de lanzamiento
2007
• Jugadores
1
• Para resaltar
Una secuela con más desafíos que las anteriores

Violencia animada



Encuentra aliados

Tanto **Peach** como **Luigi** enfrentan sus propios desafíos antes de unirse a Mario. **Bowser** nuevamente te apoyará.



El conde Bleck es un personaje que sólo quiere sembrar el caos en el mundo

▲ Kamek sigue haciendo de las suyas.

◀ Los distintos comandos ahora en su versión *sticker*.

▶ Utiliza las armas especiales para aplastar a tus enemigos.

Sticker Star

La aventura más reciente en papel es **Sticker Star**, la cual luce espectacular a través del efecto tridimensional del Nintendo 3DS; aunque claro, también lo podrás jugar en N2DS sin ningún problema.

En esta ocasión, Nintendo quiso dar un nuevo giro a la franquicia, así que integraron el sistema de *stickers*, ciertas tiendas. Cada una de estas calcomanías te brinda los comandos de ataque y uso de ítems que comúnmente vemos en los juegos de esta serie; sin ellos, no podrás atacar, así que deberás conseguirlos para estar siempre a buen nivel competitivo.

La historia del juego nos narra el festival de los stickers, que toma lugar cuando un cometa aparece. Aparentemente todo ocurriría con normalidad, pero **Bowser** tuvo la gran idea de acudir a la fiesta y tocar el cometa, provocando que éste se dividiera en múltiples fragmentos. Así que el plomero y compañía deberán emprender la búsqueda de los restos del cometa para evitar que el rey de los koopa se apodere de sus cualidades.



• Año de lanzamiento
2012
• Jugadores
1
• Excelente oportunidad para los fans de los juegos portátiles

Violencia animada

Los stickers se guardarán en un álbum especial, para usarlos en algún momento

mismos que debes coleccionar para utilizarlos en los combates en contra de tus enemigos y, claro, en la búsqueda de secretos, resolución de acertijos y más. Puedes encontrar estos nuevos objetos dispersos en alguna parte del escenario (paredes, bloques e incluso dejados por un enemigo que hayas vencido en combate) o la venta en

Jr. contraataca

Jugará un papel muy importante

Ha demostrado que será un digno heredero de **Bowser**, pues siempre busca la manera de causar problemas a los plomeros. En **Sticker Star**, será uno de los jefes recurrentes.





Hazlo *on-line* en

clubnintendo.tususcripcion.com

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

Teléfono: 01 800 REVISTA (7384782)

¡Con gusto te atenderemos!

Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$288

Vigencia: Julio 15 de 2014 CLUB23/04-8058

▶ La imagen de **Exos** irrumpiendo en el castillo de **Bowser**.

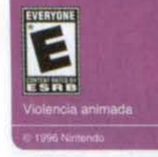


Super Mario RPG Legend of the Seven Stars

El último gran título de Square Soft en SNES



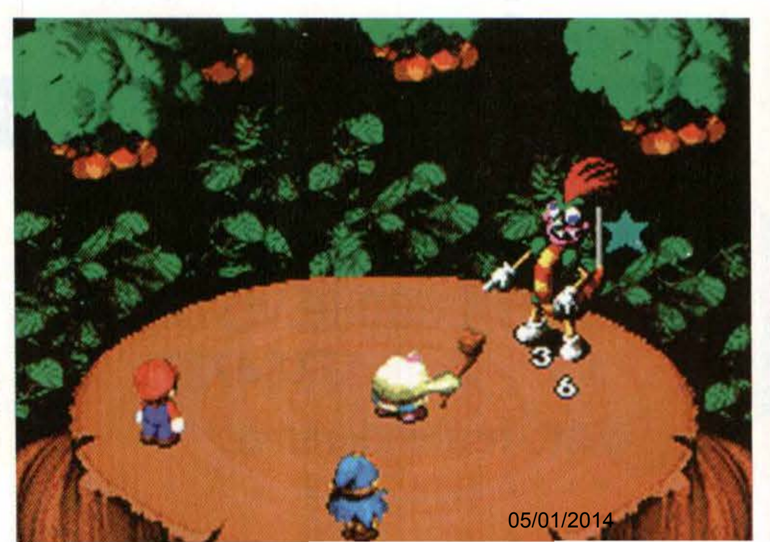
- Año de lanzamiento **1996**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Magnífica aportación RPG de los creadores de Final Fantasy**



Nintendo estaba a meses de poner a la venta su consola de 64 bits, era 1996 y la atención se centraba en la próxima aventura de **Super Mario**, que ahora se volvería tridimensional en **SM64**. Y sin importar el cambio generacional, el Super Nintendo seguía dando prueba de su poderío, y bajo la batuta de Square Soft, nos presentaron **Super Mario RPG: The Legend of the Seven Stars**.

Ya habíamos tenido varios cambios en el formato de *gameplay* en los juegos del plomero, pero ahora Square le ponía un enfoque más personal, hacía que el de gorra roja tuviera más diálogos, más acción y variedad en sus aventuras. Digamos que se juntaron dos grandes, uno utilizó su talento en generar historias, y el otro prestó a sus personajes, logrando un momento realmente épico que marcó la primera incursión de **Mario** en el género de rol.

Lejos de ser un RPG simple enfocado en los niños (como muchos piensan), resulta una aventura espectacular con



▼ **Bowyer** se burla de **Mallow**; no sabe lo fuerte que es.



◀ **Kamek** no dudará ni un segundo en utilizar sus poderes mágicos.

▼ **Mack** es otro villano que forma parte de la banda de **Smithy**.





◀ **Culex** es la viva imagen del diseño de jefes de **Final Fantasy**.

el reto suficiente para que un fan de **Final Fantasy** o **Chrono Trigger** no se sienta decepcionado. De hecho, como dato curioso, te comento que Square agregó múltiples detalles que hacían referencia a su franquicia estrella, como en la batalla contra **Culex**, quien si bien no aparece en **Final Fantasy**, lo vemos rodeado por los famosos cristales que generalmente son clave en las historias, e incluso cuenta como música de

La música fue compuesta por Yoko Shimomura (SFII, Parasite Eve y más)

fondo el clásico tema de batalla. Por supuesto, también se hace referencia a **Bahamut**, uno de los dragones más representativos de la serie.

La historia abre con el tradicional secuestro de **Peach** por parte del rey de los koopa, pero poco después un nuevo jugador entra en escena.

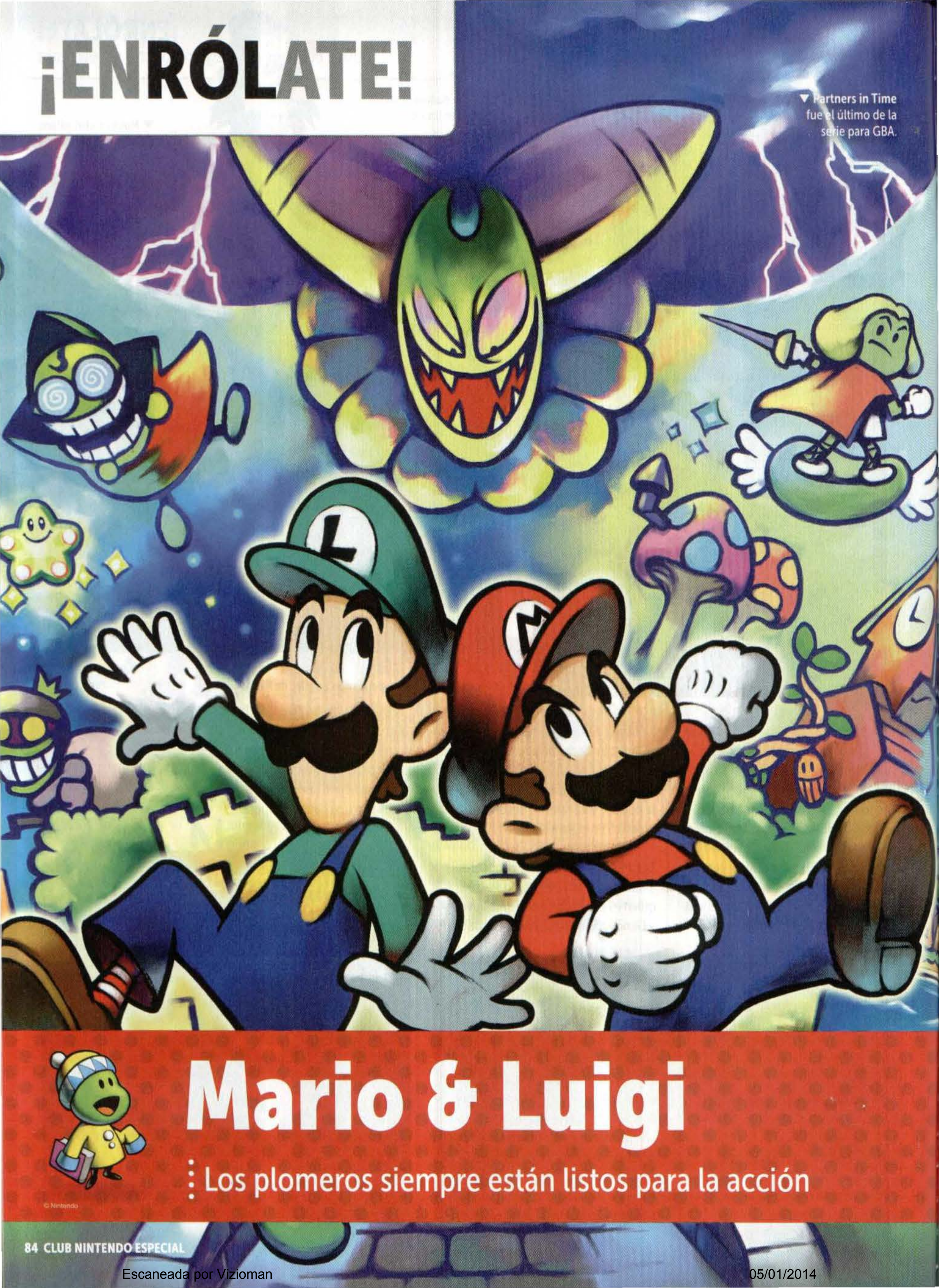
Lo conoceremos como **Smithy**, el líder de una banda de maleantes que robó las siete estrellas capaces de cumplir los deseos de los habitantes del reino y, por supuesto, será nuestro deber ayudar al plomero en esta misión.

Durante la épica travesía conocerás a nuevos personajes, como **Mallow**, quien es capaz de controlar la lluvia; y **Geno**, una estrella que se conduce a través del cuerpo de un muñeco. Y claro, otros aliados conocidos, como **Peach** y, por primera ocasión, **Bowser**, de quien veremos más de su personalidad, pues ahora interactuará en situaciones que están lejos de su zona de confort, dejando a un lado su papel de tirano para volverse un héroe al lado de su enemigo (y en esta ocasión aliado). El sistema de combate es por turnos. Te mueves libremente a través del escenario, y al ver a un enemigo podrás atacarlo para comenzar una batalla en una pantalla especial.

Ataque contra Bowser
Smithy conquista el castillo



Lo que parecería imposible ocurrió. Un nuevo villano venció al rey y se apoderó de su castillo. Ahora, **Mario** lo rescatará y juntos enfrentarán a la mayor amenaza del reino.



▼ Partners in Time fue el último de la serie para GBA.

Mario & Luigi

Los plomeros siempre están listos para la acción



Peach será víctima de dos nuevos enemigos.

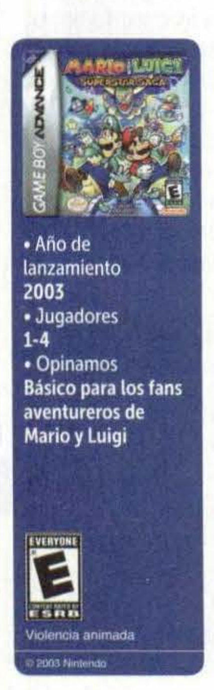


Ambos hermanos suman fuerzas en sus ataques especiales.



Los carritos de mina al estilo **Donkey Kong Country**.

Superstar Saga



- Año de lanzamiento **2003**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Básico para los fans aventureros de Mario y Luigi**

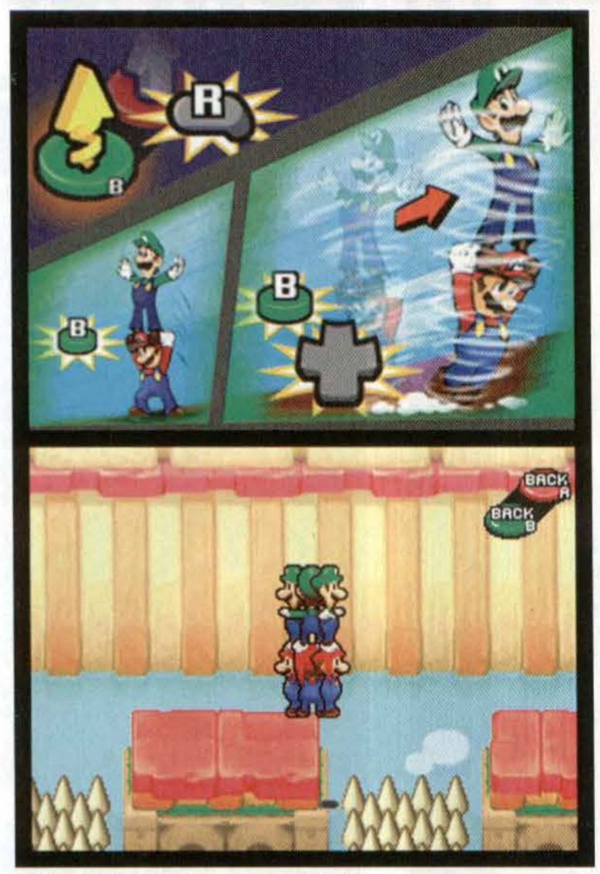
Violencia animada

Se trata del título que comenzó la serie. El desarrollo corrió por cuenta de AlphaDream, un estudio relativamente reciente cuyos trabajos previos incluyen a **Hamtaro**, pero tuvieron su mayor logro con el estreno de **Super Star Saga**.

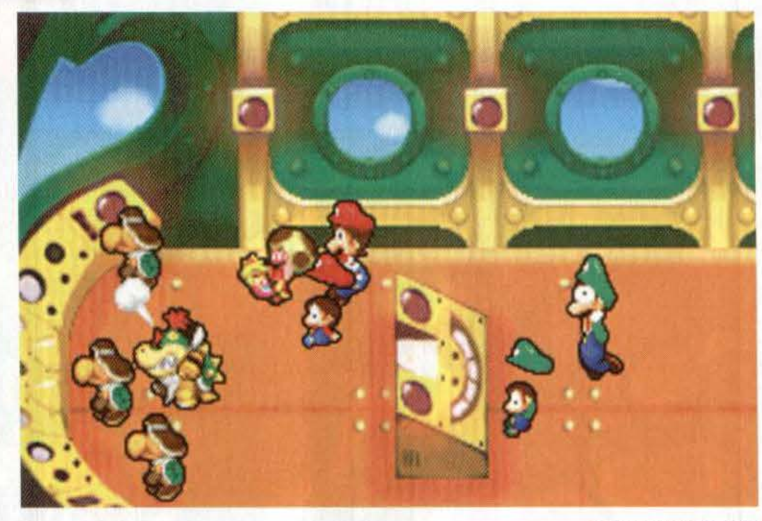
Al estilo de acción/aventura con toques de RPG, aquí tomas el papel de los dos plomeros, quienes estarán apoyándose continuamente para completar un sinfín de objetivos para atrapar a **Cackletta** y al simpático **Fawful**, quienes han robado la melódica voz a **Peach**. Ahora, la princesa del Mushroom Kingdom cada que emite alguna palabra se presenta en forma de explosivo, por lo que será un problema que los famosos plomeros deben resolver a la brevedad. ¿Quién es **Cackletta**? Es una nueva villana, quien viene del reino Beanbean. Ella quiere utilizar la voz de **Peach** para despertar a la **Beanstart**, un fruto capaz de cumplir cualquier deseo de su portador. Con ello, le sería fácil conquistar todos los reinos, incluidos el de los champiñones. El modo de juego es bastante simple, puedes moverte a través de diversas zonas del reino, decir, si presionas el botón de ataque en el momento correcto, podrás realizar golpes críticos, lo mismo ocurre al momento de defenderte. De esta manera, reducirías notablemente la cantidad de daño que pretenden provocarte los enemigos. Para completar el esquema de combate,

A diferencia de otros títulos, aquí los hongos sólo regenerarán tu salud

y cuando veas a un enemigo, podrás simplemente evitarlo o tocarlo para iniciar un combate por turnos, muy al estilo de **Super Mario RPG**. Para sacar el máximo provecho en tus ataques basicos o especiales, el sistema de batallas recompensa el buen ritmo; es están los golpes independientes, o sea al utilizar salto, martillo o disparos directos (bolas de fuego), mientras que los ataques en equipo requieren de mayor elaboración para que se puedan activar, pero en definitiva resultarán mucho más contundentes.



▲ Usa el torbellino para cruzar zonas difíciles.



▲ Baby Mario y Baby Luigi entran en acción.



◀ Algunos enemigos te arrojarán ítems. ¡No los desaproveches!

Partners in Time



• Año de lanzamiento
2005
• Jugadores
1
• Opinamos
Buen manejo de la segunda pantalla



Violencia animada

Con la llegada del Nintendo DS, AlphaDream tuvo un nuevo reto: adaptar el *gameplay* de **Mario and Luigi** a las dos pantallas y, sobre todo, dar buen uso a las funciones táctiles. Por fortuna, lograron las dos cosas de manera excepcional.

Básicamente el estilo de juego se mantuvo intacto, sólo que en esta ocasión la acción principal se desarrollaba en la pantalla inferior (táctil), mientras que en la superior podías apreciar otros elementos de juego, así como incrementar la imagen o mostrar detalles que ocurren fuera de la toma principal.

La historia inicia cuando una raza alienígena, conocida como los shroob, pretenden invadir el Reino Hongo. Claro, para ello primero necesitarán secuestrar a **Peach**; sólo que, en ese entonces, la princesa era una pequeña e indefensa bebé. Al darse cuenta de la tragedia, **Baby Mario** decide ajustarse bien el pañal y emprender -junto con su pequeño hermano- una de sus aventuras más peculiares.

En un futuro no tan distante, las versiones adultas de los héroes van a visitar al profesor **E. Gadd** (personaje conocido de la serie **Luigi's Mansion**), quien inventó una máquina del tiempo, con lo que se desencadenará una nueva y espectacular aventura. Los plomeros estarán junto a sus versiones infantiles y formarán el equipo más espectacular que haya visto el reino. Por supuesto, los máximos enemigos a vencer serán el poderoso rey **Bowser** y la malvada princesa de los shroob.

Bowser Jr. contraataca

Al inquieto hijo de **Bowser** lo vimos por primera ocasión en **Super Mario Sunshine**.

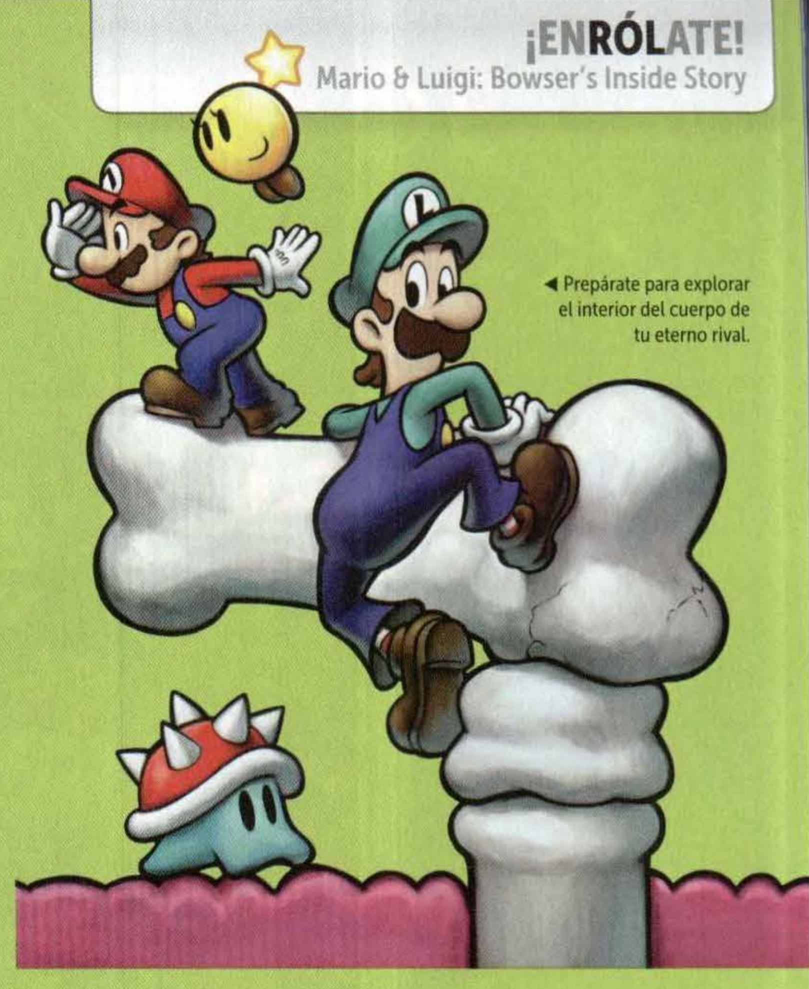




▼ Fawful vuelve a hacer de las suyas en esta tercera aventura.



▲ El rey Koopa utilizará a sus secuaces como fuerza de apoyo.


◄ Prepárate para explorar el interior del cuerpo de tu eterno rival.

Bowser's Inside Story

Las epidemias también invaden al pintoresco mundo de los hongos. Resulta que un extraño virus provoca que los pequeños championes engorden en proporciones descomunales... ahora, en lugar de caminar van a rodar. El problema es tan serio que se convocó a una reunión con **Peach** y sus asesores; por supuesto, los plomeros también estuvieron invitados, pero el inoportuno rey **Bowser** llegó para arruinarlo todo, aunque es vencido rápidamente. Poco después, el rey se encuentra a un vendedor misterioso, y es incitado a comer un hongo que le daría poderes especiales... así que regresa al castillo de **Peach** por la revancha y comienza a absorber a todos los presentes. Literalmente, ahora **Mario** y compañía están dispersos por todo el interior del cuerpo de **Bowser**. Sin embargo, el efecto secundario es la pérdida de sus poderes, por lo que el mercader, quien resulta ser **Fawful**, aprovecha el momento para vencerlo y apropiarse de su castillo.

Ahora **Bowser** debe buscar la manera de recuperarse y cobrar venganza, pero para ello necesitará de la ayuda de los plomeros, quienes junto con **Starlow**, buscarán la manera de devolver la fuerza y poder del dragón.

Esta aventura tiene dos modalidades de juego, una mientras juegas con **Bowser** y la segunda cuando tomas control de los plomeros. Se trata de trabajar en equipo y vencer diferentes retos mientras descubres cómo derrotar al misterioso **Fawful** de una vez por todas.

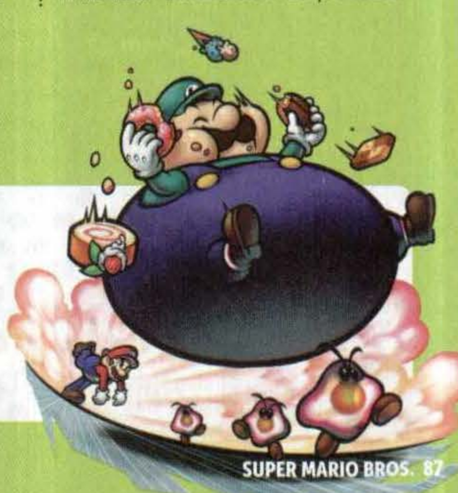


- Año de lanzamiento **2009**
- Jugadores **1**
- Opinamos **La mejor historia con Bowser como protagonista**



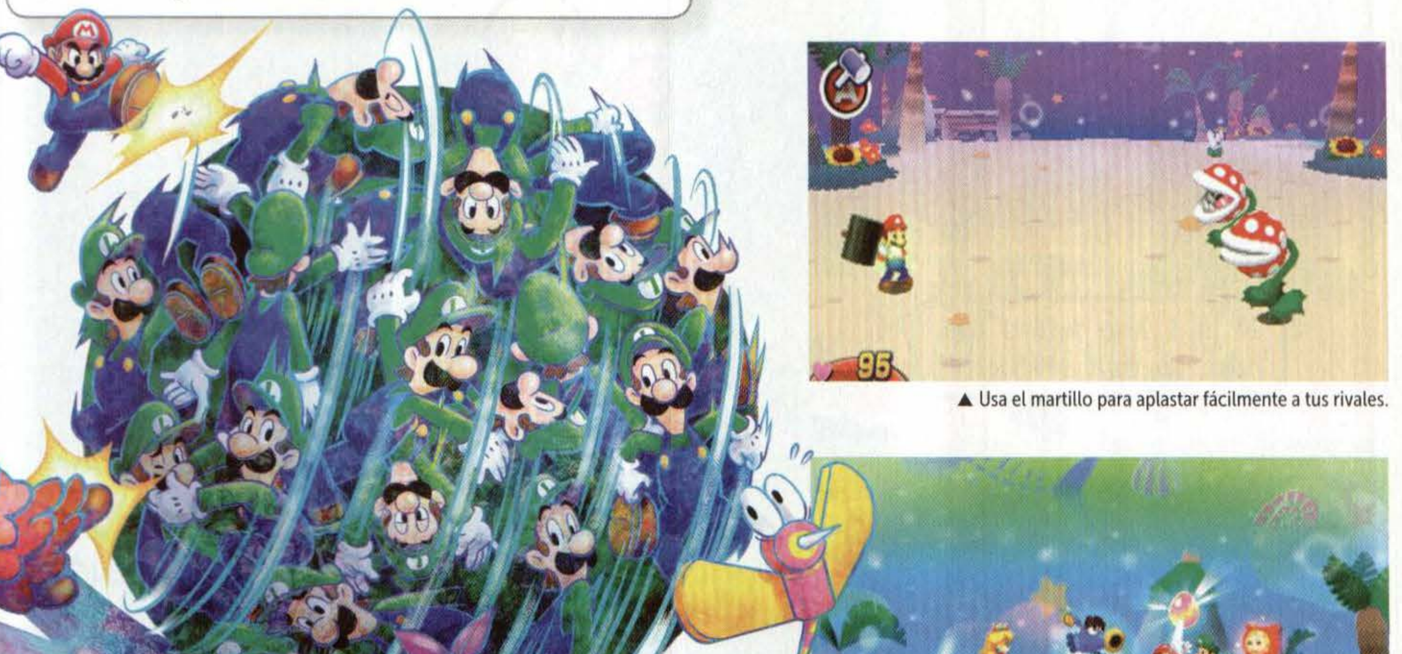
Violencia animada

El humor de los diálogos de Bowser te hará reír en múltiples ocasiones



¡Peso justiciero!

Un ataque especial es atrapar pasteles para engordar al plomero y luego arrojarlo a los enemigos.



▲ Usa el martillo para aplastar fácilmente a tus rivales.

▲ Visita la isla Pi'illo y descubre sus secretos.

▲ También hubo un paquete de N3DS XL y el juego precargado.

Dream Team

Luigi y **Mario** deberán adentrarse en el mundo de los sueños para rescatar a **Peach** de las garras de un nuevo enemigo. En su nueva aventura tridimensional serán acompañados nuevamente por **Starlow**, la pequeña estrella que brindará consejos oportunos para que no te pierdas en el juego.

El *gameplay* es, de cierta manera, muy parecido a lo que vimos anteriormente en **Bowser's Inside Story**. Es decir, mientras estés en el mundo de los sueños te moverás a través de escenarios bidimensionales en *sidescroll*, pero cuando llegues al mundo real, el estilo cambiará a movimiento libre en 3D. Por supuesto, se mantiene la idea de las técnicas especiales; sin embargo, se agregan otras conocidas como Luiginary Works, que te darán habilidades existentes únicamente dentro del mundo de los sueños, y para utilizarlas necesitarás el apoyo de **Starlow**.

Como detalle adicional, cuando terminas el juego, se activará el Jukebox y el Hard Mode. El primero se trata de un apartado donde podrás escuchar toda la música del juego (*soundtrack*), mientras que el segudo activa la máxima dificultad, en la que los enemigos serán más complicados de vencer, también te reducirán la cantidad de ítems que puedes llevar. En definitiva, **Dream Team** es un gran salto a la generación actual y mantiene esa simpatía de personajes que te hacen disfrutar del juego en todo momento.



- Año de lanzamiento
  2013
- Jugadores
  1
- Opinamos
  Uno de los títulos que brillaron en el año de Luigi

EVERYONE E ESRB
Violencia animada



¡A dormir se ha dicho!

El nuevo mundo por explorar

Tanto el mundo real como el de los sueños cuentan con su propio *set* de enemigos, por lo que realmente sentirás que explorarás dos territorios diferentes.

Además de la historia principal, tendrás distintas misiones alternas por completar

◄ Figuras para los verdaderos fans del Mushrom Kingdom.



Mundo Mario

La fama del personaje insignia de Nintendo ha dado pauta a un sinfín de productos alusivos



▲ Edición especial de **Mario** para Nintendo DS Lite.

El personaje estrella de Nintendo siempre ha gozado de buena fama, pero su imagen se catapultó a raíz de los juegos de NES. El carisma del plomero conquistó a los jugadores, quienes al terminar las aventuras en 8 bits querían vestirse o decorar sus habitaciones con la imagen de su héroe. Por lo tanto, pósters de revistas u otros promocionales se volvieron el punto de atracción para los seguidores.

Con el tiempo, surgieron nuevas ideas, por ejemplo, los juegos de mesa, figuras de colección, chamarras, playeras, gorras, *pins*, mochilas y toda la mercancía de la que seguramente muchos de nosotros tenemos algo.

Recientemente una famosa cadena de comida rápida (en Inglaterra) incluyó en sus cajitas infantiles distintas figuras del plomero. Pero esta compañía no es la primera, pues ya otras cadenas han hecho lo mismo con la serie, ofreciendo juguetes de **Mario Kart** o de otras franquicias de Nintendo. ¿Recuerdas alguna?

Así que en este espacio te mostraremos parte de la mercadotecnia que rodea al creativo universo de **Super Mario**. Estoy seguro de que muchos de estos ítems pronto estarán en tu lista de deseos.

Si quieres ver publicadas tus colecciones, envíanos un correo a: comunidad@revistaclubnintendo.com

Pon la diversión sobre tu mesa

Invita a tus amigos o familiares a compartir nuevas hazañas en estos juegos de mesa. ¿Cuál es tu favorito?

1

2

3

4

Juegos de mesa

Para complementar la experiencia del título electrónico, checa estos juegos de mesa (te presentamos algunos de la gran variedad que hay actualmente); por ejemplo, el rompecabezas de **New Super Mario Bros U** (1), que es indudablemente más divertido de armar que esos paisajes de más de 5,000 piezas que, a veces, terminan más por frustrate que por relajarte.

También están los juegos de memoria (2), esos en los que pones una serie de tarjetas boca abajo y destapas un par por turno (o más, si logras acertar). Esto me recuerda mucho a **Super Mario Bros. 3** cuando entrabas en la zona de los naipes. Ahora bien, si quieres algo más desafiante, ¿qué te parece retar a tus amigos a una partida de ajedrez, pero utilizando los íconos del reino hongo en lugar de las simples y comunes figuras? En **Mario Chess** (4) podrás participar con alguno de los dos bandos, los héroes o los villanos. En el caso de los plomeros, se acompañan de **Toad**, **Yoshi**, **Daisy** y **Peach** (quien hace el papel de reina, mientras **Mario** es el rey) y un grupo de monedas que serán lo peones. En cambio, los enemigos tendrán a **Bowser**, **Jr.**, **Kamek**, **Birdo** y un par de Goombas que estarán tras una intensa línea de conchas. En total, el juego contiene 32 piezas, y es una gran opción para que los videojugadores se acerquen a este famoso y antiguo juego estratégico.

Monopoly

Si te gustó **Mario Party** y quieres disfrutar de otra retadora experiencia en juegos de tablero, existe la versión de Nintendo de **Monopoly**. En 2006 apareció la primera edición, y para 2010 hicieron una actualización que básicamente modificaba las ilustraciones o aspecto visual del tablero. El juego consta de 60 tarjetas, 32 casas y 12 hoteles.



▲ ¿Qué te parece esta sudadera de **Super Mario Bros.**?

Si te gustan los juegos de tablero, te recomendamos Wii Party U, ¡te divertirás!



Los coleccionables que todo fan desea tener

Son parte de la magia figuras de todos los personajes en tamaños diferentes, accesorios para proteger tus consolas e incluso maletas para que emprendas el viaje al estilo Nintendo

1

2

3

4

5

6

Organiza intensas carreras de Go-Karts en tu patio, utilizando estos espectaculares carros de radio control

¡Pero qué hicimos!

Eso seguramente fue lo que se cuestionaron los directivos de Nintendo al ver el resultado de la película de **Super Mario Bros.** ¡Un verdadero *fail*!



¡Enciendan motores!

Vehículos a control remoto hay por montón, de todos los tipos y estilos. Pero si quieres verte original, no existe nada mejor que retar a tus amigos a unas carreras con tu radiocontrol de **Mario Kart** (1), (12); esto sí que es adentrarse en el mundo de Nintendo. Pero si quieres más realismo, di a tus amigos que arrojen cáscaras de plátano en plena competencia, para que sientas que están dentro del videojuego.

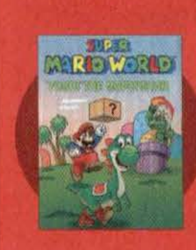
¿Sales de viaje o vas al gimnasio y quieres hacerlo con estilo? Qué tal una maleta alusiva de **Super Mario Galaxy** (2), o de alguna otra entrega de **Super Mario Bros.** También hay mochilas muy buenas, como una que simula el caparazón de los koopa o el del mismo **Bowser**. ¡Sólo para verdaderos fans!

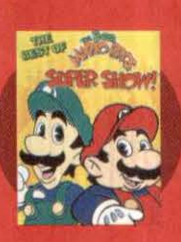
Quizá lo más común son las figuras que los productores de la película de **Super Mario Bros.** tuvieron la osadía de realizar la línea de juguetes con la imagen del filme, y aunque ahora son de colección y difíciles de conseguir, no tienen -ni de cerca- el carisma de las figuras hechas con el estilo actual del personaje (3), (5), (9) y (10).

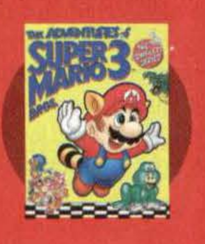
No podían quedar fuera los muñecos de peluche, que puedes encontrar en numerosas tiendas o páginas de Internet; hay de todos los personajes, como **Racoon Mario** (6), **Bowser**, **Luigi**, **Yoshi** y hasta **Dry Bones**, por mencionar algunos. En el caso de los *stylus* (4), hay muchísimos modelos que podrías utilizar en tu Nintendo 3DS, DS o Wii U; quizá por sus dimensiones no sean tan portátiles como los que incluyen las consolas, pero le dan un toque personal y, lo mejor de todo, no son tan costosos. Han salido hasta versiones especiales de *stylus* de **Pokémon**.

La aventura continúa en televisión

Con el éxito de los videojuegos se crearon diversas series animadas que mostraban nuevas hazañas de los plomeros.







Pon color a los controles

No es la primera vez que Nintendo distribuye controles alusivos a los plomeros. Si recuerdas, anteriormente vimos algunos en Nintendo 64, GameCube y, por supuesto, actualmente podemos encontrarlos para Wii (7) (también compatibles con Wii U).

En este último caso ya incluyen el Remote Plus, que mejora la precisión del puntero y te permite tener mejor respuesta al control. Hay juegos que lo aprovechan al máximo, como **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, **Wii Sports Resort** o algunos minijuegos de **Nintendo Land**.

Las fundas (8) o protectores para las consolas se han vuelto muy populares, algunas son exclusivas de Nintendo, mientras que otros productos sólo tienen la licencia para utilizar a los personajes. Cuando elijas alguna, toma en cuenta la resistencia a los golpes o los espacios en su interior, pues no todas te ofrecerán la protección necesaria para tus dispositivos. Hay algunos estuches que incluso tienen espacio para llevar el cargador, así que es una buena opción si es que vas de viaje o utilizas mucho tu portátil y quieres traer todo lo necesario en un mismo sitio.

Ahora bien, todos los apasionados de la música de **Super Mario Bros.** podrán encontrar múltiples *soundtracks* de los juegos, incluso en tiendas virtuales. Como detalle curioso, en una edición de Wii, con consola negra y el juego **New Super Mario Bros. Wii**, incluyeron el disco con la música de **Super Mario Galaxy**, mientras que en el paquete de 25 aniversario de **Super Mario Bros.** podrías disfrutar de un CD con temas de casi todos los juegos del héroe del reino Hongo.

En definitiva, el mundo de **Mario** es tan inmenso que siempre habrá algo nuevo que nos sorprenda. Busca siempre los artículos oficiales que contienen el sello de calidad oficial de Nintendo.



▼ Así luce la tienda de Nintendo en Nueva York.



LLÉVATE DE REGALO EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL
DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...
esmas móvil
!Reparte puñetazos a la vieja usanza!...
ENVÍA
CN JUEGO BOX
AL 42222
K.O. KID
DE REGALO
SUPER K.O. BOXING 2
NUEVO
SUPER K.O. BOXING 2
Averigua los puntos débiles de cada adversario, esquiva sus ataques especiales y cuando llegue el momento oportuno, ¡túmbalos con tu superpuñetazo para convertirte en EL CAMPEÓN!
Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 16% IVA. Este cobro semanal te da 6 créditos para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Atención a Clientes: D.F. 5340 2323// Interior 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Mas S.A. de C.V.



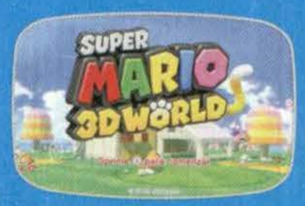
▲ ¡Conoce a una nueva princesa: **Rosalina**!



▲ ¡Hasta cuatro jugadores simultáneos!



▲ Primer título de **Mario** en alta definición.



▲ El traje de gato se une a la lista de poderes.

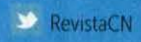




Super Mario Bros.

Gamevisazos en video

Entra a youtube.com/RevistaCN y dale *play* a nuestras revisiones de la serie. Comentamos desde los inicios hasta lo más actual.

revistaclubnintendo.com  RevistaCN  RevistaCN  RevistaCN

Escaneada por Vizioman 05/01/2014

Escaneada por Vizioman 05/01/2014